XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

2012. JÚL-AUG. III. évf. 6-7. szám



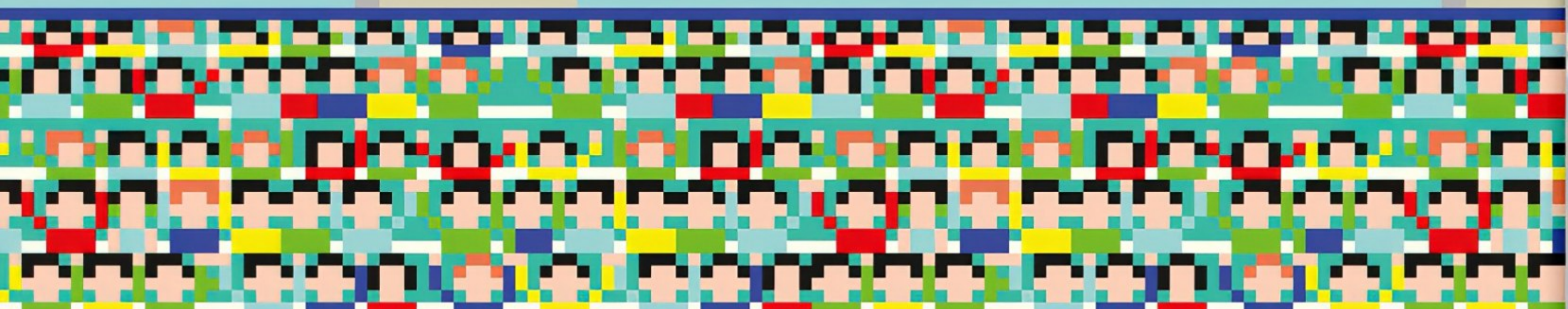
24. szám

BORDERLANDS 2

EXKLUZÍV BESZÁMOLÓ ÉS INTERJÚ LONDONBÓL!

Ajándék 1000 Ft-os CONSOLE CORNER kuponnal!

1ST 1P MRT 06m03
2ND
3RD
4TH





LONG JU



55°

SPEED=



„Sült hal, Tom Jones, délutáni tea, rossz kaja, még rosszabb idő, kib*szott Mary Poppins... London!"

Szerintem akadnak itt egy páran, akik már kívülről fújják a fent látható idézetet, és sejtik, hogy minden bizonnyal valamilyen izgalmas videojátékos rendezvény apropójából lett a 24. szám bevezetőjének címe. Nos, jól gondolod Kedves Olvasó, ebben a hónapban ugyanis volt szerencsém ellátogatni az esős Londonba, ahol a Konzol Magazin képviselőjeként személyesen próbálhattam ki a Gearbox Software boszorkánykonyhájában készülő Borderlands második részét! Ha pedig már ott jártam, interjút is készítettem Randy Pitchforddal és Brian Martellel, akik további információkat osztottak meg a sajtó számára az ősszel érkező stuffról. Mi pedig természetesen megosztjuk őket veletek, ahogy beljebb lapozva a játékról is olvashattok egy friss és ropogós, Magyarországon exkluzív, hat oldalas előzetest! Több részletet nem is szeretnék elárulni itt, talán csak annyit, hogy ezzel a kis betekintővel most sikerült rendesen felcsigázniuk a fejlesztőknek. Azzal persze eddig is tisztában voltam, hogy a játék jó lesz, de engem még ennek tudatában is sikerült meglepni – ezzel pedig a megjelenést követően valószínűleg nem leszek egyedül. Addig is remélem, örömmel olvassátok majd az irományt, utazási élménybeszámolótól kezdve a játékig lesz benne minden.

Szóval ebben a hónapban nem sokat érzékeltem én most ebből az egész uborkaszezonból, ami így, a nyár kellős közepén még mindig javában tart. Az emberek általában azt hiszik, a videojáték tesztelők élete rózsaszín felhőkkel tarkított, energiaitallal átitatott móka és kacagás – és milyen jól hiszik! –, viszont ez az időszak olyan számunkra, mint Supermannek a kriptonit. Alig akad olyan játék, ami egy kicsit is felkeltené bárki érdeklődését a szerkesztőségből, nemhogy még írni is kelljen róluk. Pedig kell, elvégre az élet nem áll meg. Az e havi szám legerősebb indulója talán a Spec Ops: The Line lehet, amibe két cikkírás között volt egy kis időm belenézni, és véleményem szerint egy elég korrekt, izgalmas történettel ellátott lövöldére sikeredett. Rendíthetetlenül jönnek a mozifilmek játékadaptációi, rögtön négy darab is érkezett a Brave, Madagaszkár 3, Jégkorszak 4, és a The Amazing Spider-Man személyében. Engem leginkább az utóbbi érdekel, mert kedvelem a témában készülő alkotásokat, bár jelen sorok írásakor még nem tudom, valójában mennyire lett csodálatos ez a mostani Pókember. Aki „bikicsunájozni" akar az beteljesítheti vágyait az Everybody Singben, aki viszont inkább a táncot részesíti előnyben, annak a Just Dance: Greatest Hits lehet a megfelelő alternatíva. Ímmel-ámmal akadnak tehát programok, mindenesetre nem úgy fogunk emlékezni erre a nyárra sem, mint fontos videojátékos mérföldkőre. Ez pedig valahol így van rendjén: most a Balatonban csobbanásnak, kerti grillpartiknak, fesztiváloknak van itt az ideje, kontrollert nyomogatni ráérünk majd ősszel, amikor azt sem fogjuk tudni eldönteni, mit rakjunk be a gépbe. Addig továbbra is akad egy csomó frankó és olvasmányos rovat, úgyhogy nem is húzom tovább a szót, vessétek bele magatokat az új számba!
Én húzok vissza a Resi 6 demójához… akarom mondani a partra!

Duke
és a Konzol Magazin csapata

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

BEMUTATÓ



TESZTJEINK





Vitatkoznál velünk?
Hozzá szólnál a véleményünkhöz?
MEGTEHETED! www.konzol.eu



ROVATAINK

8000 Ft-os
kupon minden új előfizetőnek!
Részletek a 32. oldalon.

Azok a csodálatos nők és férfiak

Ismét megkaparintottam a hírek feletti tejhatalmat, így újra jelentkezik nyálcsorgató rovatunk, a legújabb játékok legszebb lányaival (és fiúival is… egyszer).

Bár a júniusi hónap nem igazán bővelkedett erős címekben, mégis volt valaki, akitől jobban verejtékeztünk, mint a meleg nyári napocskától délidőben.
Ő Juliet Starling, a Lollipop Chainsaw sztárja. Uraim, valljuk be őszintén: legalább egyszer megfogalmazódott bennünk a játékkal eltöltött órák során a „de szeretnék annak a fafejnek a helyébe lenni Juliet fenekénél" mondat. Lehet, hogy Jul pontosan az a kibírhatatlan, hisztis teremtés, akiről a legtöbb szőkenős vicc szól, de akkor is: elfogadnánk egyet otthonra, igaz?
Pom-pom lány hacuka, láncfűrész, zombik... jó, utóbbi nem annyira, de az előbbi kettő megannyi fotós (és alkalmi „tükörbenpózolóscsaj") fantáziáját megmozgatta az elmúlt hónapban: ezek közül kétségtelenül Jessica Nigri portfoliója a legprofibb, aki igen sok mindent bevállalt a fotózáson... s azt hiszem, nem is kell többet dumálnom, hiszen már úgyis minden szempár a képre összpontosul, de azért kérdeznék egyet: a következő hónapban, kiről szóljon ez a rovat? Az ötleteket a konzol.eu „Azok a csodálatos nők és férfiak" topikjába várjuk.



Mit csinálsz SEGA?

Érdekes és egyben meglepő lépésre szánta el magát nem régibben a SEGA: a cég, átszerveződésre hivatkozva megszüntette a kiadó francia, spanyol, német, Benelux és ausztrál kirendeltségeit.

A sajtóközleményben elhangzott: „úgy döntöttük, elmozdítjuk a már meglévő és fejlődő erőforrásainkat az új franchise-ok gyártásának irányába."
A szervezet új irányvonalának értelmében a SEGA Australia korábbi ügyvezető igazgatója július 1-jével bejegyeztette a Five Star Games-t, aminek elsődleges és legfontosabb feladata a cég termékeinek eladása lesz a Benelux államokban és Ausztráliában egyaránt. Jurgen Post, az európai kirendeltség feje szerint ezzel a lépéssel „(a SEGA) egy új fázisba lépett az erős és kiegyensúlyozott játékok fejlesztésében."
Felmerül a kérdés: mégis hogyan? A választ minden bizonnyal a különböző terhek (tervezés, megvalósítás, értékesítés) szétosztása jelenti… meglátjuk, hiszen az utóbbi időkben nem bővelkednek AAA kategóriás címekkel a fiúk: hátha a változás meghozza a várt eredményeket. Egy új, élvezhető Sonic játékért a fél karunkat odaadnánk már.

Activision – szuperhősökre specializálódva

Szuperhősökből sosem elég… Bár még alig hűltek ki a The Amazing Spider-Man korongjait gyártó sorok, hamarosan újabb Marvel-karakterekkel találkozhatunk a nappalinkban: jön a Marvel Heroes MMO és az Avengers: Battle for Earth, valamint egy új cím is, ha minden igaz.

Míg az előbbi két szoftvert már láthattuk az E3-as standoknál is, az Activision új IP-je teljesen bréking nyúz: bár sokakat meglephet, hogy a srácok nem az idei expón villogtak vele, de úgy tűnik, ma már ilyen ez a pop szakma.
Nemrég volt ugyanis egy buli Dél-Kaliforniában (mi sem tudtunk róla), ahol az Activision és a High Moon Studios készülő, új Marvel játékukról csepegtettek néminemű információt a „nagyközönségnek".
Mondjuk azon túl, hogy igen, dolgoznak valamin a laborban, semmit sem árultak el… de azért tippelgethetünk.
Mi leginkább egy emészthető Fantastic Four játékban bízunk, hiszen a két filmadaptáción kívül más nem is nagyon született az első szuperhős család kalandjairól. Ti, mire szavaznátok?



„LEGO PORTÁLOKAT AKARUNK!"

Portal 1-2? Ha játékos vagy, biztos rémlik valami a sorozat említésekor: leginkább a logikai fejtörők és persze GLaDOS, ugyebár. De mindez LEGO-ban? Igen, ám ezúttal nem videojáték formájában.

Bármilyen meglepő, nem csak a világító dobozban tudtok legózni: megannyi film, sorozat, képregény lett már „kockás" s úgy tűnik, a videojátékok sincsenek biztonságban többé. A lego.cuusoo.com végtére is olyan érdekes ötletek tárháza, amiket szavazásra bocsátnak, s ha a közönség eléggé vevő az őrültségre, már nyomják is a fülest az építőkockák gyártójának.
Többek között egyik ilyen szettjük a LEGO Portal, ami a hír szerkesztésekor már több, mint hatezer szavazattal büszkélkedhet: az illusztráció igen meggyőző, ráadásul az elemeket elnézve, nem is megvalósíthatatlan fantazmagória. Nekünk tetszik a dolog, bár mi továbbmennénk: egészen szeretett konzoljaink legósított változataiig.



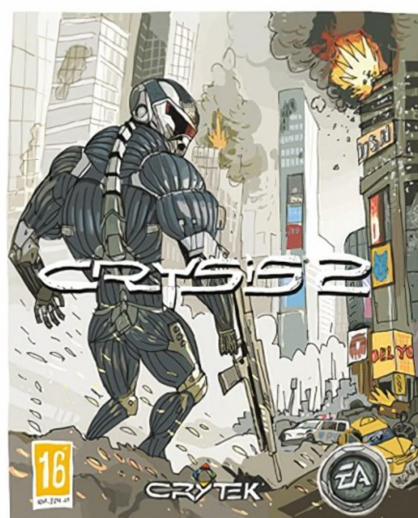
Honnan merít a The Last of Us?

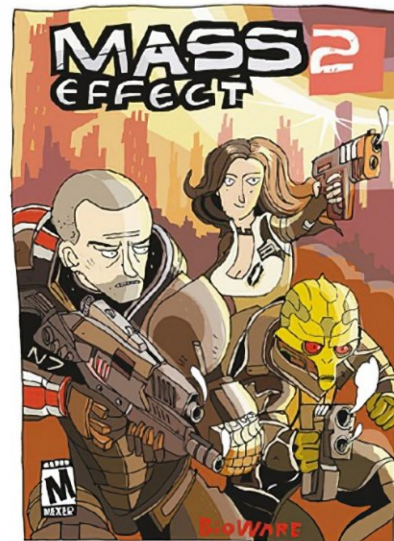
Az E3 alkalmával kicsit közelebbről is megvizsgálhattuk a Naughty Dog siker várományos PlayStation 3 exkluzív játékát, a The Last of Us-t. Az első mozgóképek és screenshotok alapján egyértelműen megállapíthatjuk, hogy a szoftver meglehetősen egyedi világával próbálja megragadni a játékost: van benne minden – gyermek, letűnt, romos poszt-apokaliptikus környezet, őrült ellenfelek – ami egy jó stuffhoz kell. De vajon honnan merítettek a fejlesztők?

Erre a kérdésre próbálunk választ találni, méghozzá egy, a videojátékokhoz igen közel álló műfajt segítségül hívva: a filmek világát. Ugye emlékeztek még a „Truck Ambuh" alcímet viselő trailere, ami azon túl, hogy valamelyest megismertetett Joel és Ellie sztorijával, egy csúnya autóbaleset szemtanújává is tett minket?
Nos, ez utóbbi snitt kísértetiesen hasonlít a 2006-ban vászonra vitt, „Az ember gyermeke" c. sci-fi mozi hasonló jelenetére… de nemcsak ez a film az, aminek egyes részletei hasonlóságot mutat az Uncharted szülőatyainak legújabb játékával: említhetnénk az Utat, a 28 nappal későbbet, vagy akár a Legenda vagyokot is.
Mi, itt a szerkesztőségen belül, szinte egyöntetűen kedveljük az ilyen áthajlásokat, ezért kíváncsian várjuk az újabb infókat a The Last of Us-ról: viszont ti, mit gondoltok a „jótól lopni nem bűn" megállapításról?









Borítóképek – kicsit másképp

Mindig akadnak érdekes emberek, akik a feje tetejére állítják a világot, legyen az bármennyire is tökéletes(?) Néhány számmal ezelőtt sQr', a videojátékok művészetéről tartott kiselőadást a Kibeszélőben: most is valami hasonló következik (vagy mégsem.)

Nem tudom ti hogy vagytok vele, de aki szeret rajzolni, az bárhol, bármikor ceruzát ragad, hogy alkosson, vagy… vagy netalán másoljon. Ne értsétek félre, nem plágiumról beszélek, hanem a szó reproduktív értelmében, hiszen Max Fiedler is valami hasonlóban utazik.
A srác önszorgalomból, kedvenc játékainak borítóit pingálja papírra, ám mégis, valahogy ezek az alkotások egészen eltérnek azoktól, amik a boltok polcairól figyelnek vissza ránk: hogy miért? Szerintünk az illusztrációk önmagukért beszélnek, de mindenesetre szívesen megnéznénk, mit hozna ki Max az Assassin's Creed dobozképeiből.

Gordon Freemant a polcodra!

Nem hiszem, hogy van köztünk olyan játékos, akinek ismeretlen lenne Gordon Freeman neve – jó, akkor a Half-Life cím… hmm, rendben, ugorj a következő hasábra, ez a hír nem neked szól. – A Toy Fair valamikor az év elején hozakodott elő a gyűjtőknek szánt Gordon Freeman figura prototípusával New York-ban: bizony, elvitték mutatóba a látványtereket, majd összepakoltak és visszabújtak a boszorkánykonyhájukba… eltűntek a reflektorfényből: egészen mostanáig.

Valószínűleg a szeptemberi megjelenésig elő sem merészkedtek volna, ám a szemfüles Valve rajongókkal nem számoltak a srácok: nemrég, egy meg nem nevezett (valószínűleg belső) forrás libbentette le a leplet a tizenhét centiméteres Gordon Freeman figuráról, ami az iskolaszezonnal egy időben, igen kedvező, 18$ árcédulával csábítja majd az ilyesmire kapható vevőket. De ez még nem minden!
A Toy Fair az év vége felé piacra dobja a Portal 2 Sentry Turretjének modelljét is: sajnos ezt még nem tudjuk nektek megmutatni, de a 300$-os érték azért valamit sejtetni enged a méretét illetően…



Dzsek



Az Extended Cut megmenti a Mass Effect becsületét?

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de pályafutásom alatt még nem láttam annyi elégedetlen játékost szerte az interneten, mint a Mass Effect 3 megjelenése utáni első hónapban: rengeteg fórumot nyálaztam át, oldalakon keresztül olvasgattam a fanok és az alkalmi gémerek, valamint a csak flémelni vágyó vérpistikék írásait, eszmefuttatásait arról, hogy mekkora baklövést követett el a BioWare. Végül a megszámlálhatatlanul sok, nyomdafestéket nem tűrő komment, halk, beletörődő hozzászólást és igazi, alkotó jellegű kritikát követően a fejlesztők sem tehettek mást: a videojátékok történelmében talán először – ha úgy tetszik, a nép akaratának meghajolva –, bejelentették az Extended Cut kiegészítést, amely konkrétabb magyarázatot szolgáltat a trilógia végkifejletéhez.

A kérdés, felszínesen tehát teljesen egyértelmű: vajon a BioWare ezen lépése hogyan befolyásolja a Mass Effect 3, „post-mortem" megítélését?

Ám, biztosan csak ennyiről szól(t) ez az egész?

Anélkül, hogy állást foglalnék bármelyik fél oldalán (hiszen ez nem a Kibeszélő, azt pár oldallal előrébb találjátok) kijelenthetem, hogy a BioWare, a DLC bejelentése előtt meglehetősen jól körbejárta a parázs vitákat szító állapotot. Egy teljes körű felmérés alapján a billentyűzetet ragadó játékosok nyolcvannégy százaléka emelte fel virtuális hangját Shepard parancsnok legendájának hanyag lezárásában, míg a maradék tizenhat százalék megelégedett azzal, amit kapott. Hiszen, mi is történt a trilógia lezárásban?

Nyugalom, nem kenyerem a spoiler-ezés, így csupán ennyit mondok: kaptunk pár átvezetőt, amelyek ugyan keveset mutattak, de annál többet engedtek fantáziánk szárnyalásának.

Személy szerint a Mass Effect eredeti végkifejletét egy olyan művészfilmhez tudnám hasonlítani leginkább, amelyet bár végigszenvedsz, mégis, csak töredékben képes kielégíteni. Hiába várod a válaszokat felmerülő kérdéseidre, nem adja meg neked s helyette újabb ajtókat nyit az ismeretlen felé, hogy… hogy gondolkodj. Hogy megállj egy pillanatra s elmélkedj.
Ilyen lett a Mass Effect 3 zárása is… és tény, a mai játékosok gyomra már nem veszi be az ilyet. Legalábbis egy olyan alkotásban nem, ami milliókat megmozgat: nemcsak a hardcore, a casual rétegben is.



Égtek tehát a fórumok, válaszokat követeltek a rajongók és a BioWare – meghallgatva őket – úgy döntött, nekifutnak még egyszer a dolognak.

Az Extended Cut ingyenesen elérhető és valamivel több, mint kettő gigabájton terjeszkedik, továbbá kapunk hozzá egy Legend névre keresztelt mentést is, ami közvetlenül a Cerberus bázis ostromához hajít bennünket. Innen, körülbelül két-három óra játékidő vár még ránk – kibővített párbeszédekkel – a végső kataklizmáig, valamint a DLC értelmi kiegészítéséig is egyben. Ismét spoiler-mentesen: a mindent tisztába tévő diskurzus során – a plusz tartalomnak köszönhetően –, kis túlzással a legutolsó szóra is rákérdezhetünk… a válaszok pedig, szinte már szájbarágósan ömlengenek az információktól. Mindez (elméletben), ugyebár megkönnyítené a végső döntésünket: az alap három mellett az EC egy negyedikkel is megfejeli a lezárást, ám… de most komolyan skacok… több lett az Extended Cuttól a Mass Effect 3? Az új befejezések megadják azokat a válaszokat, amiket kerestetek, kerestünk?

A válasz az, hogy igen. Illetve, hogy nem.

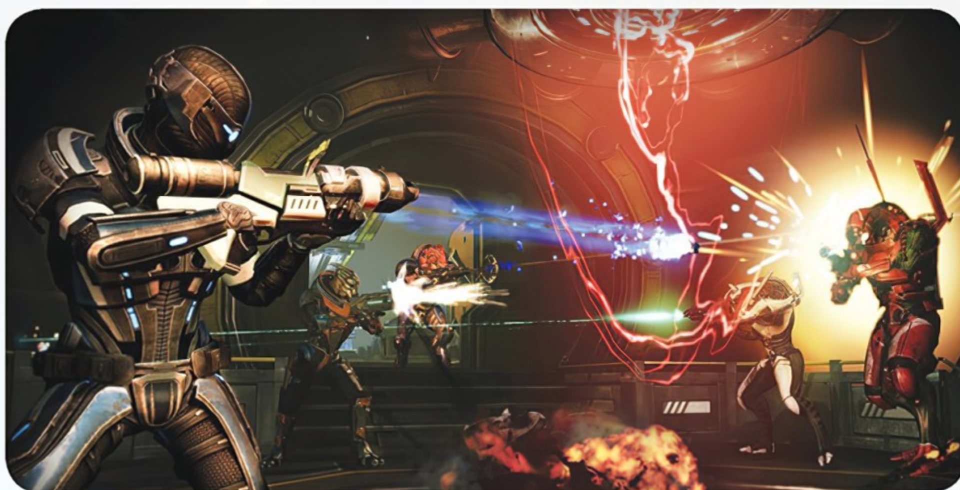
Néhány fehér foltot valóban eltüntet a DLC és tényleg bővebb annál, mint ahogyan azt a tervezőasztalnál eredetileg kitalálták, de… igen kedves Olvasó, itt jön az a bizonyos „de"... Lényegben mindazt, amit a fantáziánkra bíztak, most kimondatták a szereplőkkel. Nem maradt egyetlen kérdés sem, ami szöget üthetne a fejünkben, minden szálat elvarrtak.
Bár, az Extended Cut nem változtatta meg a Mass Effect 3 befejezését, mégis, június 26. óta az internet videojátékokkal foglalkozó oldalai – nagyrészt – elégedett szmájlikkal teli hely lett.

Meglepő fordulat ez, de attól még igaz… ezzel a mondattal pedig visszakanyarodnék a bevezetőben feltett második kérdésemhez, miközben kínosan megpróbálok továbbra is egyensúlyozni az objektivitás és a szubjektivitás keskeny határvonalán: **biztosan csak ennyiről szólt ez az egész?**

Tudjátok, ez az a pont, amikor teret engedhetnénk a képtelen találgatásoknak, amik közül minden kétséget kizáróan a következő a leghajmeresztőbb: *vajon a BioWare eleve nem így tervezte-e? Hogy játékuk beszédtéma legyen, ok arra, hogy futótűzként felégesse a virtuális erdőt*… nem, nem sodródunk bele az összeesküvés-elméletek folyóvízébe. Maradjunk csak a tényeknél: annál, hogy a BioWare, külső nyomás hatására adta ki az Extended Cut kiegészítést és közben vizsgáljuk meg a következményeket is, ám ezúttal, nagyobb aspektusból kísérve figyelemmel.

Gondoljuk végig tehát logikusan, kicsit távolabbról szemlélve az elmúlt hónap eseményeit anélkül, hogy alanyosítanánk a szereplőket. Napvilágot lát egy olyan szoftver, amelynek rajongótábora, a milliós számok halmazát verdesi. A gyanútlan vásárló – hírt szerezve a megjelenésről –, rohan a boltba, hogy leemelje szeretett termékét a polcról. Ezután, boldogan sétál haza az otthon (szó szerinti) melegébe, hogy elmerüljön kicsit a program által nyújtott élvezetekben…

A televízió képernyője előtt eltöltött több tíz órát követően, megfáradva bár, de egyben megkönnyebbülve is, a kontrollert maga mellé helyezve a végjáték által gerjesztett katarzis érzésére vár: ám helyette



valami olyasmit kap, amit nem tud megemészteni. Ezért billentyűzetet ragad és a vele szembe érkező első fórumon, kérdéseket tesz fel a végkifejlettel kapcsolatban. Választ nem kap, csupán sorstársakat… olyan embereket, akik hasonlóképpen vélekednek, mint Ő.

Egy ember, egy érzés, egy vélemény, mégis milliónyi arc – vagy, ha így jobban tetszik, avatar – mögül kimondva. Talán nem állítok butaságot akkor, ha kijelentem: ez bizony, az Internet Hatalma. Úgy tűnik, a tömeg felháborodásának zajai, amelyek behatoltak a BioWare főhadiszállásának nyílászáróin, ezúttal valóban célt értek.

A Mass Effect 3, a fórumok, a BioWare reakciója és maga az Extended Cut létezése is óhatatlanul felvázol egy sötét jövőképet, amely árnyékként borulhat a videojátékok, de legfőbbképpen azok alkotói fölé. Ugyanis felmerülhet a kérdés: vajon ez egyedi és megismételhetetlen eset, vagy ezentúl számíthatunk majd újraírt történetekre csak azért, mert különbözőek vagyunk? Egyszer megtörtént, íme, itt a bizonyíték, ezeken a lapokon is. Megtörténhet újra?

Lehetséges, ám Casey Hudson (a BioWare egyik vezetőjének) interjúrészlete, sokkal elgondolkodtatóbb ennél a kérdésnél. Hudson, még az Extended Cut megjelenése előtt megneszelte, hogy lesznek olyanok, akiket még így sem tudnak majd kiengesztelni:

„Volt pár észrevétel, amelyeket egyszerűen nem tudtunk számításba venni. Akadtak játékosok, akik nyíltan visszautasították a cselekmény lezárásának teljes koncepcióját és azt követelték tőlünk, hogy írjuk újra az egész sztorit. Mi ezt nem tehettük meg, mivel nem a mi történetünk: nem tudjuk, hogyan foghatnánk hozzá(…) Mi nem azzal a céllal készítettük el a DLC-t, hogy mindenkit boldoggá, a játékot pedig tökéletessé tegyük. Pusztán, csak láttunk egy lehetőséget arra, hogy azok számára, akik értékelik, kibővítsük, teljessé tegyük a szoftver által nyújtott élményt."

Tanulság? Nem, én nem keresek válaszokat kérdéseimre. Nem óhajtok állást foglalni, pedig játszottam a Mass Effect 3-mal: több, mint negyven órát öltem bele. Letöltöttem az Extended Cutot is és újra végignéztem az összes lehetséges lezárást, ám ezúttal gondolataimat megtartom magamnak. Ez az írás nem véleménynyilvánítás: csupán tényszerű oknyomozás egy egyedi eset és annak lehetséges következményei kapcsán.

Természetesen felsorakoztathatunk pro és kontra érveket mindkét felvázolt álláspont mellett, sőt, kérlek is titeket, hogy tegyétek meg a konzol.eu-n, a cikk címével azonos topikban, mivel érdekel minket, mit gondoltok erről az egész kálváriáról.

Dzsek



Miniatűr összeesküvések az interneten; avagy mi is az a hoax?



Te is hallottad, hogy Bill Gates szétosztja a vagyonát? És hogy ingyen laptopokat osztanak, csak egy e-mail elküldéséért, csak mert az jó? Vége a világnak, ha mindenki egyszerre kapcsolja le a villanyt, és a globális felmelegedést is megakadályozhatjuk, ha több millióan egyszerre ugrunk fel a magasba? Kicsit furán hangzanak ezek a kérdések, pedig még hosszasan folytathatnám. Szerintem már mindannyian kaptunk ezekhez hasonló tartalmú e-maileket, melyeket nevezhetnénk akár mini-összeesküvéseknek is (bár nem teljesen azok). Gyakorta jósolnak meg valamilyen hatalmas katasztrófa eljövetelét, vagy valamilyen balsorsú ember példáján hívják fel a figyelmet egy bizonyos veszélyre, de általában szimplán csak alaptalan vagdalkozás, beugratás, álhír az egész. Ezeket az üzeneteket nevezzük hoaxnak. De lássuk mik is ezek pontosan és vegyünk szemügyre néhány igazán remek példát hozzá!

A Wikipedia meghatározása szerint az összeesküvés-elmélet egy olyan közéleti álláspont, amely egy részben vagy teljesen rejtett eseményt, cselekményt szeretne feltárni, valamint jelenthet egy olyan érvelést is, ami nagyszabású összeesküvés létét tételezi fel, amelynek messzemenő társadalmi és politikai következménye lehet, ha igaznak bizonyul.
Emiatt kapcsolhatjuk picikét hozzájuk a hoaxokat is, mivel bizonyos válfajuk szintén valamilyen konspirációra próbálja felhívni a figyelmet, annyi különbséggel, hogy eme e-mail üzenetek esetében 100%-ig biztosak lehetünk, hogy nem igazak. A hoax egy angol eredetű vándorszó, amelynek jelentése: beugratás, megtévesztés, átverés, álhír vagy kacsa. Leggyakoribb formája az e-mailben terjedő kamu láncevelek, de számtalan alkalommal találkozhattunk velük az írott sajtóban vagy a kereskedelmi tévék hírműsoraiban is (ez van, ha a felületes szerkesztő nem ellenőrzi a hír forrását és hitelességét).
Az egyik legemlékezetesebb hoax 1938. október 31-én történt, amikor az amerikai CBS rádióállomásai műsorukra tűzték H. G. Wells *Világok harca (War of the worlds)* című művéből Orson Welles által készített rádiójátékot. Bár az adás előtt többször is elmondták, hogy a történet csak a fantázia szüleménye, mégis rengeteg hallgató hitte el, hogy a marslakók ténylegesen megtámadták a Földet és kitört a pánik. Ezt az esetet szokták a média történetének legnagyobb hoaxaként emlegetni, bár megjegyzendő, hogy itt nem szándékos beugratásról, megtévesztésről volt szó, inkább csak tudatlanságról. Amit még érdemes tudni, hogy a hoaxok kiindulási pontját, elkövetőjét nem mindig lehet biztosra tudni, és az e-mailes (esetleg facebookos) verziók esetében leginkább adathalászási céljuk van a kitalálóknak, hogy az összegyűlt címeket, adatokat később spammereknek értékesítsék. És akkor most nézzünk meg néhány remek példát, illetve azok bizonyítását, hogy miért is kamu az egész.



Bill Gates virítja a lóvét

Kezdjük a sort az egyik legnépszerűbbel, mikor is egy e-mail arra hívta fel a figyelmet, hogy Bill Gates és a Microsoft éppen bétatesztelt valamit, emiatt mindenkinek, aki továbbít egy e-mailt, annak 245 eurót fizet. Valamint minél többször küldöd tovább a levelet, ez az összeg annyival szorzódik fel. Ez az ősrégi hoax több országban, több nyelven is futott, időről-időre újra felbukkant és talán mostanság mondható el az, hogy már mindenki ismeri. Szerintem te is olvastad eme sorok valamelyikét:
„Normál esetben nem küldök tovább ilyen fajta üzeneteket, de ez a levél egy nagyon jó barátnőmtől jött, aki ügyvédnő, és egy érdekes lehetőségnek tűnik." „Kedves barátaim, ne tartsátok ezt egy buta viccnek. Bill Gates most osztja szét a jövedelmét. Ha most nem reagáltok rá, később megbánhatjátok."
„Én ezt csalásnak tartottam, de két héttel később, miután ezt a levelet megkaptam és továbbküldtem, a Microsoft kérte tőlem a címem és kaptam egy csekket 24800 Eur-ról."
Mint ahogy említettem, többször is végigsöpört a világon ez az üzenet, és minden egyes alkalommal ki is bővült valamilyen újabb ösztönző marhasággal. A legutóbbi mutációban egy Petra nevezetű „ismerősöd" írt neked, és mivel az ügyvéd barátnője nagyon vágja a törvényt (*„Ez egy tény."*), szóval tuti működik a dolog. A probléma az egésszel, hogy Bill Gates a mai napig sem fizetett senkinek ezért a továbbküldözgetős cuccért.
Ha másért nem, már csak azért sem, mert nincs olyan technológiai megoldás, rendszer, ami alapján pontosan vissza tudná követni a világ összes levelezőprogramjából, hogy pontosan ki, hányszor és hova küldte tovább az üzenetet. De ha ez nem volna elég, természetesen a Microsoft is tett egy közleményt, melyben kifejtik, hogy a levél tartalma valótlan, amúgy se tudnák mérni az e-mailek számát, illetéktelenül visszaéltek Gates nevével, ami btw jogsértő és ők, mint egy komoly piaci szereplő, nem folyamodnának ilyen módszerekhez. Szóval, az a hülye, aki beveszi ezt a maszlagot.

Abraham Lincoln és a Facebook

Nem is olyan régi ez a hoax; igazi futótűzként terjedt a hír Facebookon, Twitteren és egyéb blogokon, hogy eredetileg Abraham Lincoln találta fel a közösségi oldalakat és mellesleg Zuckenberg elmehet a francba. A hoaxot egy Nate St. Pierre nevű blogger indította el, aki azt állította, hogy a springfieldi Lincoln-múzeumban talált egy olyan dokumentumot, amely bizonyítja, hogy Lincoln 150 évvel az internet előtt, már megálmodott egy olyan


SPRINGFIELD GAZETTE.

médiafélességet, ami feltűnően emlékeztet a mai közösségi oldalakra. Nate a Springfield Gazette nevű újság 1845. december 24-i számára hivatkozott, amelyben az USA elnöke egy új típusú újságról írt, amelyben mindenki azt írhatná le magáról, amit csak szeretne és a gondolataikat is könnyedén meg tudják osztani a város többi lakójával. Sőt, a blogger még a lap kinézetét és tördelését is összehozta, hogy logikailag totál úgy van felépítve, mint a Facebook (pl. bal felső sarokban profilkép, stb.). Viszont a Discovery News hamar lebuktatta az összeesküvés-gyártó bloggert, hiszen az ő általa prezentált bizonyíték ugye 1845-ös, viszont a Lincoln fotó, amely látható rajta, eredetileg 1847-ben készült. Plusz, aki tanult egy kis sajtó- és nyomdatechnikai történelmet az tudhatja, hogy abban az időben még nem tartottak ott technikailag, hogy fényképeket tudjanak sokszorosítani (akkoriban még metszetekkel operáltak). És aztán hamar előkerült az eredeti Springfield Gazette, és így ki is derült, hogy Nate bizonyítéka bizony a Photoshop terméke. Szívás!

Gyilkos Mentos-Kóla kombó

Ugye azt nem kell ecsetelnem – és valószínűleg láttatok már ilyen YouTube videót –, hogy a Mentos (the Freshmaker) és a kóla (mindegy milyen márka) nem igazán barátok, ha egymással érintkeznek. Nos, az egyik hoax-levél szerint, Brazíliában egy tinédzser fiúcska igen pórul járt, miután ilyen cukorkát fogyasztott és azt kólával öblítette le, mivel állítólag szétrobbant a bele. Akár igaz is lehetne, de természetesen nem az.
Ha a Mentos-t beletesszük egy kólával teli flakonba, akkor elementáris erővel tör ki a habzó üdítő; ami annak a következménye, hogy az oldódó cukorka megnöveli a folyadék felületi feszültségét, valamint a Mentos felületén szén-dioxid-buborékok alakulnak ki, és mivel mindez iszonyat gyorsan megy végbe, ezért alakul ki a szökőkút-effektus.
A hoaxot egyébként a Discovery Channel mítosz vadászai (MythBusters) buktatták le. Kísérletük során kimutatták, hogy nincs az a Mentos-kóla mennyiség, ami valóban szétrobbantaná az emberi belet vagy gyom-

rot. Szóval, no para, és a robbanó (pattogó) cukorka-kóla halálos híre is csak egy városi legenda.

Ne telefonálj, ha épp töltöd a mobilod!

Nyomasztó képekkel operál az a lánclevél, amelyben arra hívják fel a figyelmet, hogy akár fel is robbanhat a kezedben a mobilod, ha éppen töltés közben beszélsz valakivel. Nem új keletű ez a hoax sem, már 2004 környékén lehetett ilyet kapni e-mailben, és idővel magyarra is lefordítódott. Eredete állítólag egy indiai hír, amelyben K. Viswajith nevű fiatalember áramütést szenvedett, amikor a telefonját töltötte. Természetesen arról nem szól a fáma, hogy milyen típusú, márkájú mobil is okozta mindezt, és az elektronikus levélben sincs erről szó. Viszont soha máshol nem számoltak be ilyen jellegű balesetről, ha valóban igaz lenne ez a mobilveszély, valószínűleg minden használati utasításban benne lenne, és többször hallanánk a híradóban jajveszékelő telefonjunkie-król is.

Mozdítsd ki a Földet a keringési pályájáról!

Uram atyám, ez a hoax, hogy mekkora hülyeség! A Worldjumpday.org oldalon olvasható az alábbi felhívás, hogy gyere és csatlakozz az Ugrás Világnapjához, amikor is több millió ember együttes felugrásával megkísérlik a Földet új keringési pályára téríteni. Ha ez sikerül, akkor megszűnik a globális felmelegedés és mindenki happy lesz. Na neeeee! Ez a flash mob (emberek előre szervezett csoportosulását jelenti, amikor a résztvevők valami szokatlant csinálnak, majd a tumultus hirtelen fel is oszlik) még jól is hangzik, de hogy a kiötlők nem sokat jártak fizika órára, az biztos. Szerintük ugyanis körülbelül hatszázmillió embernek kell egyazon pillanatban valamilyen kemény felületen felugrania, és a „hatalmas megrázkódtatástól" a bolygó máris kitér (a hitéből) a pályájáról.
A szervezők nem vették figyelembe például Newton harmadik törvényét, amelynek értelmében fizikai képtelenség saját tömegével tartósan módosítani a Föld keringési pályáját. Még akkor sem, ha tegyük fel, az a hatszázmillió ember ténylegesen ugyanakkor ugrana fel, elméletben akkor is csak nagyon pirinyó mértékben mozdulna el a Föld, és azután az emberek és a bolygó között húzódó gravitációs erőnek köszönhetően pontosan ugyanabba a helyzetbe térne vissza. És azt se feledjük el, hogy a Föld pályája elliptikus, ergo eltérő távolságokat tart az időjárást alakító Naptól, így az elmozdulás után sem változna érdemben a klímája. Ba dum tss!

Globális villanyoltás egyenlő totális katasztrófa

Maradunk az emberi hülyeség vonalán. Biztos hallottál már a Föld Órája elnevezésű környezetkímélő akcióról, amellyel a környezettudatos energiafogyasztás fontosságát népszerűsítik, amikor is arra kérnek minket, hogy egy adott pillanatban minden elektromos berendezést kapcsoljunk ki (és néhány városban még a közvilágítást is kikapcsolják). Viszont az egyik hoax-levél szerint ha ez globálisan, nagyon sok helyen egyszerre történne meg, akkor az hatalmas katasztrófát eredményezne, mivel az erőművek nem bírnák majd a nagy váltást és összeroppannának. Kamu szag van ismét a levegőben… Elméletben lehetséges, hogy mindenki egyszerre kapcsolja ki az árammal működő dolgait, bár mindezt nehezíti, hogy az időeltolódások miatt, jócskán össze kellene hangolni az órákat, valamint ismerve a környezettudatosság népszerűségét, tuti nem lennének olyan sokan a jelentkezők. Erre az álhírre kommentálva, több energiaszolgáltató is kijelentette, hogy a villamosenergia-rendszerek alaposan fel vannak készülve a teljesítményszükséglet-ingadozásra, szóval nem kell aggódni. Ilyen eseményekre (évente van ez a rendezvény), mindig készülnek az energiaüzemeltetők, ha tényleges ingadozás lenne, azt rögtön korrigálnák, és ha gáz lenne, akkor szólnának valamelyik atomerőműnek, hogy toljon már egy kis kakaót.

Az ingyen laptop

Egyet jegyezzetek meg: soha, semmi nincs ingyen az interneten! Általában a személyes adataiddal fizetsz, de még egy apró like-kal is promóciós feladatot végzel el. Az egyik kirívó eset az a kör e-mail volt, amikor is ingyen laptopot ígért a Gustonetwork egy apró regisztrációért, és természetesen barátaidnak is szólnod kellett, hogy tegyék meg ugyanezt. Ha 18 haverod megtette mindezt, akkor körülbelül négy héten belül máris küldik az ingyen laptopot; csak az a baj, hogy senki a büdös életben nem kapott egyet sem, pedig az volt a levélben hogy „nem kamu"!
A Gustonetwork multilevel marketing (MLM) szolgáltatás, és az ingyenes termék mézesmadzaggal óvatlan és a nyereménytől elvakult felhasználóktól gyűjt adatokat.
A cég egyrészt ezzel promótálja magát, hogy minél többen figyeljenek fel rájuk, hátha be lehet vonni valakit a piramisjátékukba és az is nagy előny, hogy megannyi e-mail birtokában könnyen lehet hálózatot építeni és új tagokat keresni. Az MLM lényege, hogy a forgalmazott termékek vagy hirdetések értékesítése nem a hagyományos, kis- vagy nagykereskedelmi csatornákon történik, hanem egy lépcsőzetesen kialakított ügynöki hálózaton keresztül. A rendszerben résztvevő tagok feladata a termék értékesítése mellett, ezen ügynöki lánc folyamatos bővítése. Viszont az elvileg nyereséges rendszerben keveseknek adatik meg az igazán magas kereset. Az is roppant gyanús a cégnél, hogy semmilyen adatot nem közöl magáról és még az is titkosítva van, hogy a domaint ki regisztrálta be. Szóval ne dőljetek be az ilyen turpisságoknak, kábé annyi esélyed van ingyen laptopot szerezni ilyen cégektől, mint a Mikulástól. Sajnos sok Facebook-nyereményjáték is hasonlóan kamu (nincs semmilyen ajándékuk, csak like-olókat akarnak szerezni); jobb előbb kicsit megvizsgálni tüzetesebben az adott céget, oldalt mielőtt bármire is kattintasz.

És aki még nem tudná: a like-oló és az e-mail-továbbító pénzgyűjtés is kamu

A kedvencemet hagytam a legvégére, már csak amiatt is, hogy eme bekezdést azoknak a facebookos ismerőseimnek dedikálhassam, akik állandóan efféle balgaságokkal szutykolják tele az üzenőfalamat. A *„küldd tovább, és segíts ezzel egy beteg kisgyereken"* típusú jótékonysági felhívások szintén nem új keletű találmányok, még a Facebook megjelenése előtt is voltak hasonló kaliberű e-mailek. A hiszékeny és jó lelkű embereket akarták mindig is rávenni, hogy e-mailek továbbításával gyűjtsenek pénzt egy rákos beteg gyereknek, kiskutyának, stb.
1997 óta különböző változatokban terjednek az ilyen típusú levelek (pl. *„Az AOL és a ZDNET beleegyezett, hogy segít nekünk..."*), de ahogy fentebb is írtam már, nem lehet kivitelezni azt, hogy az összes terjedő e-mailt nyomonkövessük és azok alapján fizetni. Ezeknek az e-maileknek a mutációja jelent meg a Facebookon is, ahol általában megosztani kell egy súlyosan beteg kisgyerek fényképét, vagy like-olni. Ám hiába osztod meg azt, a Facebook nem, és továbbra sem fizet 3 centet jótékony célokra. Egyébként csak megjegyzem, hogy a Facebook van olyan gazdag, hogy ha meg akarna gyógyítani valakit, akkor nem ilyen akciókkal gyűjtené össze a pénzt, hanem zsebből kifizetné az egész kezelési költséget. Az egyik gyűjtögetős FB-os üzenetet meg is vizsgálta a Snopes.com és kiderült, hogy a kisfiú arcán látható csúnya képződmény nem is rákos tumor, hanem haemangioma, azaz a vérerek összesűrűsödése nyomán kialakuló jóindulatú daganat. Szóval, ha ténylegesen segíteni szeretnénk, lehet többet tudunk tenni, ha kis nyomozás után felkeressük a tényleges szülőket, hozzátartozókat és egy kisebb összeget átutalunk nekik. Az biztos, hogy a like-olás nem sok vizet zavar!

Azt hiszen, ennyi példa már bőségesen elég lesz, ám zárásként, íme néhány további jó tanács, hogy hogyan is tudod kiszűrni a hoax üzeneteket. Ha a következő kulcsszavak valamelyikét (vagy szinonimáját) tartalmazza az üzenet, nagy valószínűséggel, kamu üzenettel van dolgod: SOS, küld, terjeszd, újfajta, csatlakozz, igaz, ingyenes, segítsetek, azonnal, ismerősöm, figyelmeztessétek, vírus, ellenszer, bűncselekmény, eltussolni, eltűnt, közérdekű, tényleg, fizetős, hívd, légyszi, tuti, szokványos, plusz még néhány cégnév. További gyanús jel lehet a többsoros címlista, a gyenge minőségű fotók, a helyesírási hibák, a nem releváns források és a túlzott nagybetű-használat és a halmozottan sok felkiáltójel. Úgyhogy összességében, aki egy kicsit jobban odafigyel, az könnyedén elkerülheti a felesleges, kamu üzeneteket, de ha attól jobban alszol esténként, hogy két „segítő" e-mailt továbbküldtél és „szereztél" 20 forintot valakinek 2 like-kal, akkor az már a te döntésed. Csak aztán ne jajgass, ha majd már nem is látod a barátaid leveleit, üzeneteit a sok-sok spamtől, amely elárasztja a postafiókodat vagy az üzenőfaladat.

JediEco







RESIDENT EVIL

Világ zombijai és mutánsai egy(b)esüljetek!

Több mint 15 éve, egészen pontosan 1996 óta fut a Capcom sikerszériája, amely vélhetőleg nem lett ilyen hosszúra tervezve, már csak abból kiindulva sem, hogy zombis játékból hat főepizód és megannyi mellékszál elég soknak tűnik – félő többek közt az is, hogy kifogy a kraft, elunalmasodik/ellaposodik a sorozat.
A japánok ezt a következőképpen oldották meg: a negyedik epizódtól kezdve fertőzést és mutálódást vittek a sztoriba, ezzel lényegileg búcsút mondva a klasszikus élőhalottaknak, valamint a túlélő-horror műfaji kategóriának – azonban ez a páros adta meg a RE ízét, a brand esszenciáját.
Ám mindez mára történelem.
A negyedik és ötödik epizód kasszát robbantott, és miközben az alapoktól változtattak meg mindent a játékmenetben és a hozzáállás terén, a régi rajongók ezen belenyúlások miatt morognak, míg a friss és akciódús új irány kedvelői szinte mindig azt válaszolják, hogy manapság már nem lehetne eladni a rögzített kamerás, egyhelyben toporzékolós, logikai feladványokkal tarkított zombi-apokalipszist.
Az igazság valahol félúton van. Az eredeti koncepció mára talán valóban életképtelenné vált, azonban abban nem vagyok biztos, hogy a hörgő, lassan csoszogós zombikkal, nyalókákkal és egyéb teremtményekkel ne lehetne ma is sikeres zombigyilkolást prezentálni, némileg turbózva az alapokat, közben pedig mellőzve az akciófilmes megoldásokat, a mindenfelé burjánzó, csápban gazdag mutáns élővilágot. Valahol a Capcom háza táján is felvetődhetett a gondolat, miszerint kicsi nosztalgia már nem ártana az egyre furább irányba haladó sorozatnak, ennek köszönhetően nagy örömmel láttam az első trailerekben, hogy a mutánsok mellett a hagyományos zombik is visszatérnek, ráadásul az előzetes információk szerint a rendre megújuló sorozat legfrissebb része három szálon vezeti majd a játékost, aki két jól ismert figura (Leon és Chris) mellett egy újnak is a bőrébe bújhat (Wesker fia, Jake).
Ami pedig a legjobb hír volt: ezek az elágazások egyediséggel is rendelkeznek, így amellett, hogy fejenként 8-10 órás kalandot tudhatunk majd le, azok testre szabásuknak köszönhetően minden igényt kielégíthetnek – Leonnal klasszikus túlélő-horror stílusban parázhatunk, az izomagyú Chris a lövöldözős szegmenseket kapja, míg Jake inkább a közelharc mesterévé válik.
A szisztéma egészen kellemesnek tűnt, így a nyári hőségben nagy örömmel vetettem bele magam a Dragon's Dogma lemezével elérhető 360-as demóba, amely a szeptemberi PS3-as debütálással szemben már július legelején elérhetővé vált – személyenként egy-egy pályarészt bemutatva.

Leon – Resident Evil light

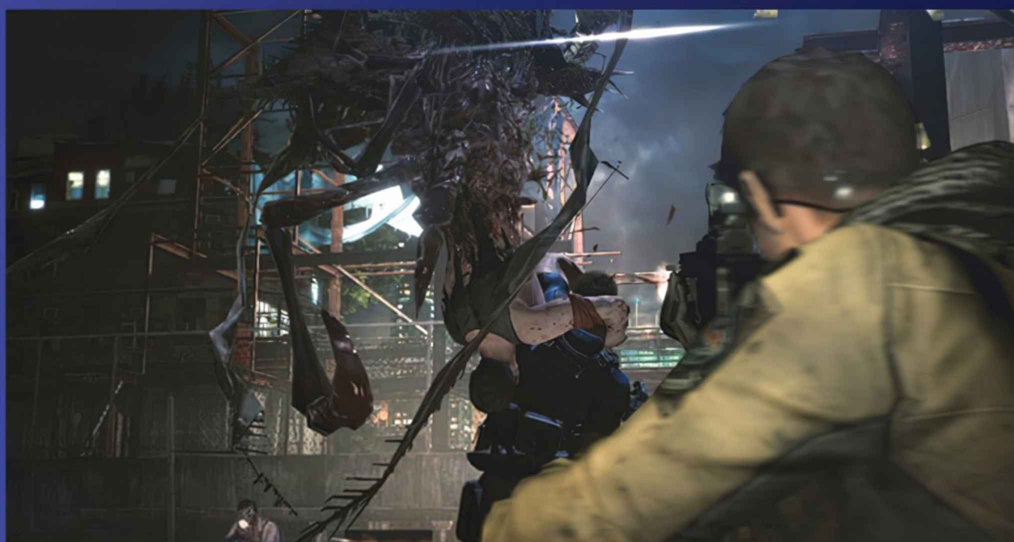
A pályát elindítva egyből kiderül, igaz volt a mendemonda: egyre jobban imósodó hősünk már az első percben egy kiemelt élőhalottal küzd meg, majd a későbbiekben eszközölendő feladata az, hogy kijusson a tragédiába torkolló bál helyszínéül szolgáló egyetemről. Ami rögtön szembetűnik: a grafikai motor nem nagyon változott az ötödik rész óta, így bár alapvetően nem mutat randa összképet, a részletesség nem az erőssége, valamint a képtörés is állandó, de legalább a segítőnk, Helena mellmérete növelve lett az előző epizódos Shevához képest. Valamiben csak kellett fejlődni.
Első blikkre nagyon fura (sőt a sokadikra is): ahogy haladunk előre a kevés fényforrással megtört sötétségben, szó szerint rá vagyunk kényszerítve mindenre. Az első percekben nem futhatunk, nem célozhatunk, nem lövöldözhetünk (tulajdonképpen semmit nem tehetünk, amit még nem rágtak a szánkba), de később is előfordul, hogy rákényszerítenek minket arra, hogy teljes mértékben a szkripthez alkalmazkodva mozogjunk, cselekedjünk, ami kellőképpen frusztráló. Feltűnő a HUD letisztultsága, egyszerűsítése, miközben egy okostelefonról vesz példát (pause esetén szét is csúsztatjuk) – tölténynyel és egy gombbal tölthető életerővel (csíkban vannak a kockák, amelyek regenerálódnak is). A célzás+lövés maradt, ellenben célzás nélküli ravaszhasználatnál folyamatos a karatéjozás, ami kellően feldobja a közelharcot, sőt általánosan használható







akcióvá teszi azt. Tudom, nem alapkövetelmény, de ami még szemet szúrt már elsőre is, az a bizonyos megoldások elmaradottsága, elvégre csak 2012-őt írunk, így nem vagyok oda a fizikára abszolúte fittyet sem hányó környezetért (szerencsétlen patkányokat simán lelőhetjük, ahogy a lufikat is lehet durrantani, ellenben egy ketchupos flakont vagy egy lámpát már nem lőhetünk ki – és akkor a masszívabb cuccokról ne is beszéljünk), vagy az eltűnő (szétmálló) hullákért. Plusz továbbra is zavaró a maximálisan csőpályás kialakítás, amivel aztán totálisan rá vagyunk erőltetve a szkriptre – egy széket, sőt egy hulla lábát nem tudjuk átlépni.



Amúgy Leon pályája mindezektől függetlenül (vagy mindezekkel együtt) rendkívül hangulatos, egy az egyben az első Resident Evil jutott róla az eszembe. Hatalmas fíling, ahogy a nagy teremben mászkálunk rögtönzött harmadik társunkkal, kis lámpáink fénye ide-oda vetődik, majd egy hatalmas villám hozza ránk a frászt. A liftes jelenetről és a garázsban lévő akcióról meg ne is beszéljünk. Ha másért nem, már ezért a történeti szálért (amely valóban mutat némi rokonságot a klasszikus részekkel) érdemes lesz nekiesni a hatodik epizódnak.

Chris és Jake – „Rambó vagyok, vállalom…"

A kocsmában induló misszió pont olyan, mint amilyenre számítunk: akciódús. Ezúttal nem sunázható színes bőrű partnert kapunk, hanem a Piers nevű kommandóst, akivel a mutálódottak tömegét kell lemészárolnunk a háztetőkön ugrálva és mászva vagy éppen csúszva.



A repertoárban ezúttal is szerepel egymás fedezése, ami pedig kifejezetten tetszetős: a felvehető cuccok testreszabottak, így a töltényt, a skill pontokat (ezeknek felhasználása még nem tisztázott), az életerőt nem happoljuk el egymás orra elől. Chris és komája akciófilmes ázsiai túrájához képest Jake és Sherry „szimplább" kalandba kezd, feladatuk a boss, Ustanak legyőzése. Ez leginkább menekülést és a megszokott módon zajló hordórobbantgatást takarja, amivel hamar ki lehet végezni az amúgy karakteres és brutális főellenfelet.

Mivel sok újdonság ezen kívül nem derül ki a pályákból (legalábbis személyes jellemzők – már azon kívül, hogy Leon küldetése valóban nagyban különbözik Chris és Jake akcióközpontú misszióitól), nézzük az egyértelmű információkat.

Az irányítás alapjáraton rendben van (még azt is egyszerűen beállíthatjuk, hogy jobb- vagy balkezesek vagyunk), immáron lassú séta közben is lövöldözhetünk, plusz megvannak a szokásos részek, amelyeknél könnyebb társunkat repíthetjük a magasba egy-egy számunkra elérhetetlen részen fekvő cucc megszerzéséhez.
Tulajdonképpen minden egyszerű és nagyszerű, a hangulat kifejezetten kellemes (de tényleg, mind a lövöldözős és verekedős, mind pedig a túlélő-horroros szegmenseknél), ahogy a grafika is – oké, nem ez lesz a megjelenés idejében a legszebb játék, de összkép szempontjából van benne valami. Csak azt a fránya képtörést vennék ki, mert azon még a 720p-re való gépbutítás sem segít. Mondjuk bármi megtörténhet, hiszen a demo elején erőszakosan hívják fel a figyelmünket arra, hogy ez még nem kész verzió, addig pedig sok dolog változhat.
Reméljük, fog is… a fegyverek fizikáján is lehetne javítani: a találatnak, a lövésnek szinte semmi ereje nincs, a sebzést tulajdonképpen úgy fedezzük fel, hogy idővel elporladnak az ellenfelek – ha így történt, akkor megnyugodhatunk: sikeres találatunk volt.
A közelharc ezzel szemben iszonyatosan el lett találva a ravasszal: dinamikus és látványos, ráadásul társunkkal brutális kombókat hozhatunk össze. Ja igen, ha már társ: természetesen a partner kötelező, ami online kooperációt vagy gépi társat takar, de utóbbi sem ultra hülye (csak minimálisan – beakadás, egyhelyben álldogálás, miközben az ellenfelek már a késüket és villájukat egymáson csikorgatva kötik fel a partedlit a nyakukba, közben pedig csattogtatják a fogukat…. társunk éppen csak jó étvágyat nem kíván ehhez), szóval nagy gond ezzel sem lesz. Azzal már inkább (ha megmarad), hogy halál esetén nem újrakezdés van, hanem kikerülünk a menübe, ahol megint az jön, hogy melyik vonalon melyik missziót kezdjük, és mindezt online vagy offline, meg persze kivel. Kicsit körülményes, annak ellenére is, hogy a menüben a karakter kiválasztása nagyon jó lett – egy sikátorban látjuk az adott szereplőkre jellemző árnyékokat, ezután pedig eldönthetjük, kivel szeretnénk küzdeni a párosból.

Amennyiben mindezen hibákkal és pozitívumokkal tisztában vagyunk, valamint nem várunk a Resident Evil második epizódjához hasonló kalandot, várhatóan teljesen jól elszórakozhatunk majd a hatodik résszel. Nagy előnye a Leonos vonal, plusz a személyenkénti elég hosszú játékidő, ami azért remélhetőleg nem csak csőpályákkal és QTE-akciókkal lesz kitöltve. Kíváncsian várjuk az októberben esedékes megjelenést – nálam szinte biztos vétel, aztán meglátjuk, hogy végérvényesen helye lesz a polcon, vagy inkább szomorú csere lesz a dologból a végigjátszás után.

Böjtös Gábor



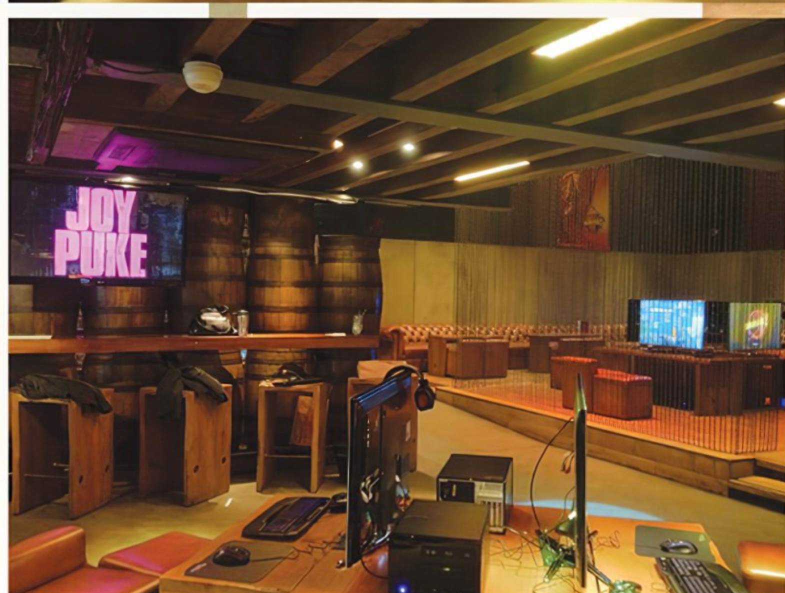



BORDERLANDS 2









Így készíts tökös szerepjátékot!

Július másodikán, éjfél előtt néhány perccel, kibírhatatlan hőségben pötyögtem a laptopon. Nem, nem macskás videókat keresgéltem az interneten, hanem egy interjúra válogattam össze a kérdéseket. A koncentrációmat egyrészt nehezítette a rajtam elhatalmasodó álmosság, másrészt a tudat, hogy mennyire meg akarok majd halni három óra múlva, amikor kelnem kell. Végül az alvás nem annyira jött össze, ellenben úgy fájt a hátam, mint akin két 120 kilós ember közösült volna. Ám mindezzel a legkisebb mértékben sem voltam képes foglalkozni: csak arra tudtam gondolni, hogy rövidesen úton leszek Londonba, ahol a Gearbox Software első számú emberei személyesen prezentálnak egy apró szeletet az idei év egyik legjobban várt játékából, a Borderlands 2-ből! Mégis melyik megszállott gamer foglalkozna ilyenkor bármi mással? Jó-jó, de odáig el is kéne jutni valahogyan…

Imádok utazni: ez számomra egy roppant izgalmas és élvezetes tevékenység, pláne repülővel, leszámítva az otthonról való indulás, valamint a gépre történő feljutás közötti intervallumot. Eljutni a reptérig hagyján, hajnalban még Budapesten is tűrhető sebességgel lehet haladni (már autóval persze, tömegközlekedéssel ugyanúgy szenvedés a nap bármelyik szakaszában), viszont abban a pillanatban, ahogy belépsz a Budapest Liszt Ferenc Nemzetközi Repülőtér kapuján, kezdetét veszi a szívás. Napszaktól függetlenül tömeg, négyzetméterenként egy-két bömbölő gyerek (bár meg tudom őket érteni, én is legszívesebben bömbölnék, amikor nem alszom ki magam), és persze mindenki abszolút kedvence, az ellenőrző kapu.
Mivel nem vagyok a saját magam ellensége, tényleg csak azt vittem, amire szükségem volt (laptop, telefon, iratok, és persze a beszállókártya), így egy táskával a hátamon viszonylag gördülékenyen jutottam át a fémdetektoron, illetve az átlagosnál talán morcosabb biztonságiakon. Az egyikőjük persze nem bírta ki, és gyanakvó hanglejtéssel megkérdezte, mi maradt bent a zsebemben. Valószínűleg ő is álmos lehetett még, mert az égvilágon semmi nem volt ott. Hihetetlenül boldognak éreztem magam, amikor a csinos stewardess kedvesen rám mosolygott – még akkor is, ha tudtam, hogy ez a dolga –, én meg végre elfoglalhattam a helyemet a gépen. Az apró örömök, ugye. Kétórányi eseménytelen utazást követően a gép süllyedni kezdett, majd egyik pillanatról a másikra eltűnt az addig kristálytisztán tündöklő horizont, és helyét szürke esőfelhők váltották fel – nem kétséges, rövidesen leszállunk Londonban!
Angliában nyoma sincs az itthon tapasztalható kánikulának. Épp ellenkezőleg, erősen fújó szél, eső, és húsz fok alatti hőmérséklet fogadott. A gépem ottani idő szerint 7:30-kor szállt le (plusz negyed óra, amíg átverekedtem magam a reptérről kifelé haladó tömegen), amivel önmagában nem is lett volna gond, hiszen a rendezvény csak 10-kor kezdődött – kényelmesen odaérek, gondoltam. Aggódni némileg akkor kezdtem el, amikor megkaptam az SMS-t, hogy a rám váró taxi már 7-kor a helyszínen tartózkodott, így hirtelen abban sem voltam teljesen biztos, hogy ott lesz-e még egyáltalán.
Ott volt, nem lehetett eltéveszteni.
Egy öltönyös úriember fogadott, kezében táblával, amin a saját nevemet láttam.
Nem hittem, hogy ilyen fene jó dolgom lesz, kissé meg is illetődtem, ám hamar kiderült, hogy jó eséllyel kifogtam London egyik legkedvesebb taxisát. Egy tucat hátunk mögött hagyott emeletes busszal később, „ten'o'clock" előtt nem sokkal már ott álltam az Old Quebec Streeten lévő Carbon Bar bejárata előtt. Pontos voltam, akár egy schaffhauseni óra. Ti meg boldogok lesztek, mert rövidesen rátérek a lényegre.

Az első Borderlands annak idején a belső nézetes lövöldék rövid távú, instant szórakozást nyújtó játékmenetét ötvözte a klasszikus szerepjátékok hosszútávon kibontakozó előnyeivel, és mindezt ügyesen tette.
Régóta nem titok, hogy a folytatás – követve a „nagyobb, szebb, jobb" elvet – nem fog letérni erről az ösvényről, épp ellenkezőleg, tovább mélyíti mindazon tulajdonságokat, melyekért a játékosok annyira kedvelték az eredeti Borderlands-et. Ezt hivatott bebizonyítani azon kicsi szeletke a stuffból, amit a rendezvényen közszemlére tártak az európai újságírók számára.



Az eventet két és fél órás részekre bontották fel: az első tíz percben Randy Pitchford, a Gearbox Software egyik alapító tagja mondott néhány szót a programmal kapcsolatban, amolyan bevezető gyanánt. Randy élőben hatalmas arc egyébként, és minden szaván érezhető, mennyire szeret dolgozni a játékán, szerintem gond nélkül végig tudta volna beszélni az egész napot, ha úgy tartja kedve. Ezután következett a lényeg, amire mindenki várt. Pontosan meghatározták, ki mikor ülhetett le a program elé: öt gép jutott egy maroknyi emberre, én 12-kor kerültem sorra. Kicsit várnom kellett, de addig legalább nyugodtan benyomhattam a méretes chicken burgert, amit grátiszba kaptam. Nagyon örültem neki, mivel aznap még nem ettem semmit.

Elérkezett az idő! Magamat egy apró puffra dobtam le, a fejhallgatót meg fel a fülemre. Tanulmányoztam a választható kasztokat, végül Axtonra (ő az új Commando a csapatban) esett a választásom, mely 25-ös szinten volt, akár az összes többi karakter. Az előző rész szereplőgárdáját teljesen lecserélték, egyrészt a történet miatt, másrészt szerették volna a Gearboxnál, ha nem lenne olyan erős a kapocs a két játék között. Ugyanakkor a látottak alapján garantálhatom, hogy az új felhozatal képviselői legalább olyan egyediek, mint annak idején Brick és társai voltak. A nagydarab Salvador, ismertebb titulusán „Gunzerker" a nyers erő megtestesítője, Maya, a „Siren" természetfölötti erejével büntet, az „Assassin" Zer0 pedig ha nem is folyton távolról, de mindig csendben gyilkol (ő egyébként hamar személyes kedvencemmé vált, nem lesz ennyivel letudva a cikkben). A friss gárda mellett a régi szereplők is felbukkannak majd, és a fejlesztők ugyan nem akarták idő előtt lelőni a poént, azt azért elárulták, hogy fontos elemeit fogják alkotni a cselekménynek.
Rögtön volt egy rakás pont a tarsolyomban, amiket elkölthettem új képességekre. Minden kaszt három ágra felosztott, úgynevezett „skill tree"-t kapott, áganként rengeteg fejleszthető képességgel, de erről később fogok még szót ejteni.

Egy „Sanctuary" névre keresztelt, élettel teli városban kezdtem: NPC-k mászkáltak fel-alá, beszélgetni is lehetett velük, ezzel elszószöltem egy keveset. A külcsín rengeteget fejlődött, cel-shaded típusú grafikát ilyen magas szintre húzva még nem láttam. Nálam ebben a stílusban a 2008-as Prince of Persia vitte eddig a prímet, de ez jó pár szinttel fölötte mozog. Szívem szerint gyönyörködtem volna még, de szorított az idő, ezért vetettem egy gyors pillantást a GPS-re, ami egyértelműen jelezte, merre kell vennem az irányt. Egy apró fogadóba vezetett az utam, ahol egy rövid párbeszéd után már kaptam is az újabb feladatot, bár a leírás alapján csupán egy egyszerű „ölj le ebből és ebből hármat" típusú questnek tűnt. A menüből egyébiránt választható volt egy csomó kisebb-nagyobb mellékküldetés is, de a fejlesztők azt javasolták, hogy inkább a fő szálra koncentráljunk a rendelkezésre álló, közel másfél órában. Az ő szavukra pedig minden bizonnyal érdemes adni, így ekképp cselekedtem.
A városból kiérve havas táj fogadott, kisebb-nagyobb dombokkal tarkítva: a gearboxos srácok nem győzik minden alkalommal hangsúlyozni, mennyivel változatosabbak lesznek a helyszínek az első részhez képest, meg is jegyezték mosolyogva, hogy adtak munkát rendesen a pályadizájnerek számára. A folytatásban némileg háttérbe kerülnek az eddig domináló sivatagok, és a Pandora egy változatosabb arcát fogjuk megismerni. Nyüzsgő városok, jéggel borított helyszínek, zöldövezetekből szintén nem lesz hiány, és természetesen a sivatagos terepeket sem kell majd mellőznie azoknak, akiknek esetleg azok hiányoznának.
Nem sokat haladtam előre, amikor furcsa neszre lettem figyelmes: a hátam mögött 3-4 abnormális méretűre nőtt rovar közeledett felém, látszott, hogy nem barátkozni akarnak. Addig valamiért nem tulajdonítottam nagy jelentőséget a nálam magasabb fészkeknek, amik kiálltak a földből.
Kicsit bénázok, menekülök, durrogtatok, rövidesen a jó öreg banditák is felfigyelnek rám, csatlakoznak a buliba. Jön a semmiből egy debella állat, elmebeteg módjára rohan felém. Egy jól irányzott lövéssel ledurrantom a fejét, mire az teljesen megvadul, és nekiront a társainak. Végül ők nyerik a macska egér játékot, leterítenek – majd legközelebb óvatosabb leszek.







Nem merném rá a nyakamat tenni, de a tapasztalataim alapján a folytatás jóval nehezebb lesz az elődnél.
Az AI erőszakosabb, co-op társak nélkül bizony nagyon oda kell figyelnünk, hogy hová tesszük a lábunkat, mert elég egyetlen felelőtlen döntés, és azonnal sarokba szorít minket az ellen, onnantól pedig drasztikusan csökkennek a túlélési esélyeink.
A másik fontos dolog, hogy állandóan használni kell a kasztok képességeit, legyen az akármi. A Commando-nak ezúttal is jó barátja a letelepíthető, automata gépágyú, amit később tuningolhatunk mindenféle földi jóval, például képes lesz megtapadni a plafonon, illetve 360 fokos szögben körbefordítani a fejét.
Szerencsére a checkpoint rendszer elég barátságos, elhalálozásom után egy közeli pontra dobott vissza a program, és ott folytathattam a küldetést, ahol abbahagytam.
„A vállalat tulajdona vagy – addig nem halhatsz meg, amíg mi azt nem mondjuk!"
Kezdtem kapizsgálni, miért javasolták a fejlesztők a főküldetéseket: nem amiatt, hogy lássuk, mennyire eltérnek az itteni questek többi RPG-ben tapasztaltaktól – mert nem, bár a választás lehetőségével néhol megfűszerezték a missziókat –, hanem egyszerűen azért, hogy találkozzunk Tiny Tinával, a stuff egyik fontos NPC-jével! Tina egy 13 éves tündibündi kislány, aki babák helyett a villamosszékekért rajong, és úgy en bloc kedvenc időtöltései közé tartozik a különféle kínzási módszerekkel való kísérletezés (a másodperc töredéke alatt nyert új értelmet a „komplikált gyerekkor" fogalma). Ő kért meg, hogy gyűjtsek össze néhány nélkülözhetetlen kelléket a közeli, banditák tulajdonában lévő telephelyről, mivel máshogy nem tudná befejezni a „cukcsi" privát kínzókamráját. Miután ezt sikeresen abszolváltam, csupán egy kísérleti nyúlra volt szükség, és egészen „véletlenül" éppen akadt is egy delikvens, akiért Tina nem rajongott túlságosan.
A célpont becsalogatása, majd a többi banditától történő megvédése volt az utolsó feladat a demóban. Tina boldog, megköszönte fáradságos munkámat, majd lehúzta maga mögött a kopott garázsajtót: az alany további sorsáról már csak a kiszűrődő ordításokból tudtam következtetni – hát ilyen egy happy end a Borderlands 2-ben.

Szerettem volna még némi információt gyűjteni az új kasztokkal, valamint a fejlődési rendszerrel kapcsolatban, ezért megkértem a jelen lévő fejlesztőket, meséljenek nekem egy kicsit róluk. Készségesen átvezetettek egy másik géphez, ahol némi gameplay bemutatón keresztül osztottak meg velem további információkat.
Korábban tettem már említést a kasztok fejlődési folyamatáról, és ígértem, hogy még visszatérek erre. A program ezen eleme mellett nem is lehetne elmenni szó nélkül, mivel alapvetően határozza meg az egész játékmenetet, illetve a playerek harci stílusát. Minden kasztnál más és más nézőpontok do-

minálnak: a Zer0 névre keresztelt Assassinnál (aki kinézetében és képességeiben leginkább egy modern nindzsára hajaz) például a mesterlövészet és a közelharc játszik meghatározó szerepet, és a szintlépések során ezeken lehet folyamatosan finomítani, miközben újabb és újabb képességekre teszünk szert. Rengeteg van belőlük, képtelenség lett volna mindet bemutatni (az első végigjátszás alkalmával nem is lehet mindet megszerezni), de az a néhány, amit láttam, igen meggyőzőnek tűnt.
Zer0 alapvetően egy lopakodásra, csendes gyilkolásra kihegyezett karakter, persze képes használni akármilyen fegyvert, de csak akkor hozható felszínre a benne rejlő potenciál, ha rendeltetésszerűen használjuk. Akció közben képes láthatatlanná válni, és létrehozni egy csaliként működő hologramot, később ez az „Unforseen" skillnek köszönhetően fel tud robbanni, megsebesítve ezzel az ellenséget. A „Deathmark" segítségével kijelölhetünk célpontokat, amelyek ezáltal nagyobb sebzést szenvednek el társainktól. A kaszt egyik legkirályabb képessége mégis talán a „Backstab" névre hallgat: ezt aktiválva bónusz sebzést vihetünk be láthatatlanul az ellenségeinknek.



A dolog pikantériája, hogy mindaddig folyamatosan növelhetjük a bónusz mértékét, amíg mi magunk nem sebződünk, így ha elég ügyesek vagyunk, gyakorlatilag a végtelenségig mészárolhatunk. Mindezt képzeld co-op móddal megspékelve, egyszerre több Assassinnel a pályán! Nálam már biztosan eldőlt, kivel fogom elkezdeni a játékot. Persze senki nem fog lemaradni Zer0 mögött, mindenki megkapja a maga frankó tulajdonságait, biztosítva ezzel, hogy minden gamer teljesen egyedi játékstílust alakíthasson ki, így gyakorlatilag nem lesz két egyforma karakter – ez a Borderlands 2 fejlődési szisztémájának lényege. Példának okáért rajtad múlik, hogy Zer0-val mesterlövész, kardmester, vagy esetleg egy kicsit mindkettő szeretnél-e lenni. Külön kihangsúlyozták, hogy a szintlépések alkalmával sokkal jobban érezhető lesz a karakter fejlődése, mint az előző részben.

Egy másik igen érdekes, eddig máshol nem látott újítása lesz a Borderlands 2-nek az úgynevezett „badass" pontok gyűjtése, melyekkel a végigjátszás(ok) során, különféle challenge-ek teljesítésével folyamatosan gazdagodni fogunk. Leginkább a klasszikus tapasztalati pontokhoz tudnám hasonlítani őket, ám esetünkben annál valamivel többről van szó. Lényege alapvetően a skillek további fejlesztése, ugyanakkor a mezei tapasztalati pontokkal ellentétben sosem vesznek el, mivel nem a karakterekhez, hanem közvetlenül a játékos profiljához kapcsolódnak.
Így amikor az első végigjátszás végeztével ismét nekifutunk a kampánynak, azonnal némi előnnyel fogunk indulni (például alapból nagyobbat sebzünk majd az ellenségen). Minél több badass pontot gyűjtünk össze, annál feljebb kerülünk a ranglistán, az eredményeket pedig összehasonlíthatjuk másokkal online. Az elérhető badass szinteknek egyébként nincs felső határa (nem is volna hű a nevéhez, ha nem így lenne) gyakorlatilag a végtelenségig tornázhatjuk magunkat felfelé, annyi bónuszt bezsebelve ezzel, amennyihez van türelmünk és kitartásunk.

Hazafelé utazva a gépen, az interjú visszahallgatása közben (amit szintén elolvashatsz itt a magazin hasábjain) próbáltam felidézni mindazt, aminek a rendezvény során szemtanúja voltam; csak akkor realizáltam, hogy elsősorban nem is a game kiállított próbaverziója, hanem a fejlesztők őszinte lelkesedése hagyta bennem a legpozitívabb nyomot aznap. Rendkívül jó érzés volt személyesen megtapasztalni, mennyire szeretnek ezek az emberek dolgozni a játékukon, és ilyenkor irigykedhet igazán mindenki, aki nem ebben a szakmában dolgozik.
Ők egészen más aspektusból vizsgálják a produktumot, mégis legalább annyira szeretnének már a végleges verzióban co-op-ozni, Pandora minden szegletét bejárni, a töménytelen groteszk poénokon röhögni, mint maguk a játékosok. Mindez a lelkesedés pedig tökéletesen érezhető a Borderlands 2-őn, mely olyan, mint a versenyúszó, aki győzelme után leúszik még egy-két hosszt, biztos ami biztos alapon. Nem csak tökélyre fejleszti az előd által lefektetett alapokat, hanem túl is lép azokon.
Az európai boltok polcaira szeptember 21-én érkező stuff talán nem az idei év legjobb – erős a mezőny –, viszont vitán felül a legtökösebb RPG-je lesz, ezt garantálhatom!

Duke



Kiadó: 2K Games
Fejlesztő: Gearbox Software
Platformok: Playstation 3, Xbox 360
Megjelenés: 2012. szeptember 21.

Borderlands 2 – interjú a fejlesztőkkel

Nem csupán a játékot volt lehetőségem kipróbálni Londonban, de sikerült elcsípnem egy interjú erejéig a Gearbox Software elnökét, Randy Pitchfordot, illetve a cég egy másik alapító tagját, Brian Martelt is. A következő két oldalon felváltva, egymás gondolatait kiegészítve mesél a két veterán fejlesztő a készülő programról.

Valószínűleg nem én vagyok az első, aki felteszi nektek ezt a kérdést: mennyivel lesz nagyobb, monumentálisabb a Borderlands 2 világa az első részhez viszonyítva?

Brian: Ez egy nehéz kérdés. Az első részt végigvinni egy karakterrel körülbelül olyan 20-25 óráig tartott, most a folytatással közel kerültünk az 50-60 órához, gyakorlatilag megdupláztuk a játék méretét az elődhöz képest. Bármihez nyúltunk hozzá – legyen az karakter, helyszín, esetleg valamilyen feature –, mindig ugyanazt a kérdést tettük fel magunknak: „Hogyan tudnánk jobbá tenni, mint az első részben volt?" Minden fejlesztő nagy erőkkel törekedett erre, és azt kell mondanom, összességében sikerült túlszárnyalni még az eredeti elképzeléseinket is.
Randy: Ha pusztán méreteiben vizsgálod a programot, valóban kétszer nagyobb, viszont ha a változatosságát is figyelembe veszed, legalább 5-ször színesebb lesz az elődhöz képest. Sokkal több ellenségtípussal fogsz találkozni, sokkal többféle helyszínt fogsz bejárni, és ezeken a helyszíneken jóval több tennivaló is akad. A Borderlands 2 tehát egyrészt nagyobb, másrészt ebbe a megnövekedett méretbe is több tartalmat tudtunk belepréselni.


Brian Martel

Elvégre a Pandora egy meglehetősen nagy bolygó, bizonyára bőven akad még ott olyan dolog, amit érdemes megmutatni…

Brian: Így van, és az első részben alig láthattunk belőle valamit, épphogy csak a felszínt érintettük.
Randy: Az eredeti Borderlands-ben inkább a sivatagos területekre koncentráltunk, ezúttal a jeges tundrától egészen a buja növényzettel tarkított vidékeket is megjárja majd a játékos.

Szükséges végigvinni az első részt ahhoz, hogy kihozzuk a legtöbbet a folytatásból, vagy a Borderlands 2 önállóan is megállja majd a helyét?

Randy: A fejlesztés során mindvégig törekedtünk arra, hogy az eredeti Borderlands ismerete ne legyen feltétlenül szükséges a folytatáshoz, ellenben bizonyos visszatérő karakterek és szituációk más jelentéssel bírnak majd azok számára, akik végigvitték az első részt. Láttad a J.J. Abrams-féle Star Treket? Fantasztikus film!
A fiam például azelőtt sosem látott semmit, ami a Star Trek univerzumhoz kapcsolódna, én viszont Kirk kapitány és Spock kalandjain nőttem fel, így rengeteg utalás világos volt számomra. A fiam mégis ugyanúgy imádta a filmet, mint én, elvégre a történet fantasztikus, a karakterek szerethetőek, látni akarjuk őket győzedelmeskedni a gonosz fölött – a recept tökéletesen működött attól függően, hogy jártas vagy-e az univerzumban, avagy sem. A Borderlands 2 története pedig ugyanezt a stratégiát követi: van egy tisztán értelmezhető eleje és vége, a csapatodban olyan hősök vannak, akik oldalán valóban szívesen harcolsz, hogy legyőzd a főgonoszt, az utadba kerülő NPC-k pedig rendkívül érdekes karakterek. De! Amennyiben játszottál az első résszel, lesznek olyan karakterek és helyszínek, amelyek többletjelentést fognak hordozni a számodra.
Ez talán egy apró spoiler, de példának okáért újra meg fogod látogatni Fyrestone-t, ami ugyebár az első város volt a Borderlands 1-ben, és láthatod majd, miként változott meg. Fanszerviz tehát lesz bőséggel.
Brian: És még sok olyan apróság akad, melyekkel az első felvonást végigjátszó playerek kedvében akartunk járni.
Randy: Igen, ilyen például, hogy amennyiben ugyanazzal a profillal fogod játszani a második részt, mint amivel teljesítetted az elsőt, ajándékba kapsz majd egy teljesen egyedi külsőt a karakteredhez, amolyan köszönet gyanánt.

Az alapján, amit láttam, számomra a Borderlands 2 egy jóval sztori-orientáltabb anyagnak tűnik, viszont a történet és a játékmenet közötti balansz rendkívül fontos, különösen az RPG-knél. Tervezitek megnövelni az átvezetők számát a hangsúlyosabb történetvezetés érdekében, esetleg valamilyen interaktívabb megoldással rukkoltok majd elő?

Brian: Semmiképpen nem szerettünk volna sok átvezetőt belerakni a programba, elvégre továbbra is egy játékról, nem pedig egy filmről van szó.
Azt szerettük volna, ha magukon a küldetéseken keresztül tudjuk szállítani az információkat, sokszor pedig a választás lehetősége fogja még lenyűgözőbbé, érdekesebbé tenni a történetet.
Randy: Ott vannak például az Ace Attorney játékok, amikkel én magam is játszottam, és amikben leginkább dialógusokon keresztül haladsz előre a sztoriban. Azonban ha belegondolsz, mire is van elsősorban kihegyezve a Borderlands 2, hamar rájössz, hogy ez a megoldás itt csak útban lenne.
Nem kell majd végighallgatnod egy embert, elolvasnod egy hosszú szöveget, majd kiválasztani egy választ a három lehetséges közül, hogy aztán ismét hosszú szövegen kelljen átrágni magad. A felfedezés, az új cuccok gyűjtése, a karakter fejlesztése, tehát maga a játékmenet élvez prioritást.
A történet persze fontos, hiszen ad egyfajta keretet, és sok időt fordítottunk arra, hogy minél érdekesebb formában tálaljuk, viszont nem akartuk, hogy elvonja a figyelmet magáról a játékmenetről.
A Borderlands 1-ben leginkább szövegeken keresztül ismertettük a missziókat: ezek továbbra is jelen vannak, de közben rengeteget beszélnek hozzád az NPC-k, visszajeleznek feléd, és sokkal több interakcióra nyílik velük lehetőség, mint korábban.

A folytatásban új karakterek (kasztok) is helyet kapnak.
Mennyiben nyújtanak majd ők újfajta élmény az első rész szereplőihez képest?

Randy: Alapvetően minden karakter eltér némileg egymástól, viszont a későbbiekben az határozza meg a tulajdonságaikat, hogy milyen irányba fejleszted őket, ekkor válnak igazán egyedivé. Az új fejlődési rendszernek köszönhetően nagyon sokféleképpen testre szabhatod a karaktereket.
Ott van például Zer0, az Assassin: akár teljes értékű mesterlövésszé is alakíthatod, ha úgy tartja kedved, hiszen rendelkezik külön erre kihegyezett fejlődési ággal, és oda tartozó rengeteg speciális képességgel.
De ez csak egyetlen példa a sok közül, a lényeg, hogy jóval több lehetőség lesz a saját igényeidhez szabni az emberedet, és ezt legfőképp azok fogják értékelni majd, akik egyedül terveznek nekivágni a kalandnak.
Én például gyakran szeretek egyedül játszani, nézelődni, gyönyörködni a helyszínekben, és ezúttal mindenkinek lehetőség nyílik rá, hogy olyan karaktert hozzon létre, ami egyedül is kiválóan megállja a helyét Pandora veszélyes lényeivel szemben.

Jó is, hogy ezt megemlítetted, mert a következő kérdésem éppen ehhez a témához kapcsolódik.
A kooperatív mód ugyebár egy nagyon fontos eleme a Borderlands 2-nek, viszont akadnak olyan játékosok, akik inkább egyedül fognak nekivágni a kalandnak.
Mennyire lesz érezhető a társak hiánya, és mennyiben romlanak a túlélési esélyeink nélkülük?

Randy: Az egyik legnagyszerűbb dolog a Borderlands 2-ben, hogy épp olyan nehéz, amennyire azt te akarod.
Nagyon gyorsan fogsz találni olyan küldetéseket, amelyekkel tapasztalat hiányában is elbírsz, ha pedig felbukkan egy olyan terület, ami az adott pillanatban meghaladja a karaktered képességeit, még mindig ott a lehetőség visszafordulni, és teljesíteni egy halom mellékküldetést, amíg elég erős nem leszel.
Ezt követően pedig sokkal könnyebb lesz teljesíteni a problémás missziókat, legyűrni a szívós ellenségeket.

Tudom, hogy a Borderlands univerzuma túlságosan nagy egy pár száz megás demóhoz, de mégis érdekelne, hogy a megjelenés előtt terveztek kiadni valamilyen időlimites próbaverziót esetleg?

Randy: Jelen pillanatban nem igazán tervezünk ilyesmit, és nem látok túl sok esélyt rá. Nem azért, mert nem szeretnénk, hogy minél többen tapasztalják meg az élményt, hanem mert ahogy te is említetted, a Borderlands univerzum túlságosan nagy egy demóhoz.
Arról nem is beszélve, hogy külön egy demo összerakása rengeteg időt igényelne, mi pedig ezt inkább arra fordítjuk, hogy minél jobbá tegyük a végleges produktumot.
Brian: Egy ilyen monumentális program esetében szeretnénk elérni, ha a játékosokat kellőképpen be tudná szippantani az egész univerzum, ehhez pedig nem kevés idő szükséges – az időlimit pont ezt venné el az emberektől, nem lenne elég idejük elmerülni, és felfedezni mindazt, amit a Borderlands 2 nyújthat.

Duke


Randy Pitchford

A Pókember-dosszié

Igazán remek hónapot könyvelhettek el a Pókember rajongók, hiszen nem elég, hogy az új mozifilm bemutatásra került (végre), de videojátékos témában szintén érkezett új produktum: a The Amazing Spider-Man. Ám kedvenc hálószövőnk ezeket leszámítva is töretlen népszerűségnek örvend, folyamatosan felbukkan valamilyen termék (pl. joghurt) oldalán, az USA csak úgy ontja ki magából a különféle pókos képregényeket, és időről időre valamilyen videojátékos csemege is fel szokott bukkanni (mint pl. a Shattered Dimensions vagy az Edge of Time). Viszont hálófej története már olyan keszekusza és szerteágazó, hogy a kósza rajongók olykor csak a fejüket vakarják, hogy most éppen mi a búbánat is van.
Hogy mi az a 616-os Föld vagy az Ultimate (Újvilág) univerzum, és hogy ki a fene az a Miguel O'Hara, vagy a nem olyan rég feltűnt Miles Morales? Nos, akkor ássuk bele magunkat Pókember világába és ezekre a kérdésekre is hamar választ kapunk!

Gondolom, az alapdolgokkal mindenki tisztában van, hogy kicsoda és micsoda Pókember: Peter Parker, radioaktív pókcsípés, Ben bácsi halála, ecetera-ecetera.
Egyébként, lehet nem is gondolnátok, de Pókember ez év augusztusában lesz 50 éves. Stan Lee és Steve Ditko 1962 augusztusában alkotta meg a hálószövő szuperhőst, aki az



Amazing Fantasy 15. számában debütált, majd egy évvel később saját képregényt is kapott, amely a The Amazing Spider-Man címre lett keresztelve. Itt máris felmerülhet egy kérdés bennetek, mégpedig hogy ha 50 éves lesz Póki, akkor a képregényben miért nem egy ősz hajú aggastyán?
A Marvel univerzumában lévő történések egy ún. „csúszó idővonal" szerint alakulnak, azaz sokkal lassabban telik az idő, mint a valóságban, több eseményt is bele tudnak passzírozni „kvázi" egy évbe. Peter Parkert tinédzserkorában csípte meg a radioaktív pók, és ha történeteket nézzük, akkor összességében körülbelül 13 év telt el azóta, szóval hősünk úgy a húszas évei vége felé jár.

616

Pókember életében elég sok megrázó esemény történt. Kezdjük a sort szerelme, Gwen Stacy halálával. Akkoriban (egész pontosan 1973-ban) még egyáltalán nem volt bevett szokás, hogy egy főhős szerelmét, vagy egy fontos mellékszereplőt ilyen módon nyirbáljanak ki a történetből.
Fel is hördült elég sok rajongó, s innentől kezdve Pókember karaktere kicsit melankolikusabb, felnőttesebb, valamint komorabb hangulatot öltött magára. És ha már a sötétebb tónusról beszélünk, ne feledjük el Pókember fekete pókruháját sem (a '80-as években szerezte a Titkos Háborúban), amelyről időközben kiderült, hogy egy élősködő szimbióta (és idővel a parazita és Eddie Brock „kapcsolatából" született meg Venom). A fekete pókruha után újabb hatalmas esemény következett, mégpedig Peter házassága Mary Jane-nel. Pókember volt az első olyan mainstream szuperhős, aki ténylegesen megházasodott (pl. Superman csak a '90-es években vette el Lois Lane-t). Kezdetben nagy sikernek örvendett ez a frigy, viszont a későbbiekben ez lett az igazi hátránya Póki karakterének (de erre még később visszatérek). A '90-es évek nem igazán jöttek be Pókembernek, sok-sok unalmas, vagy értelmetlen, kusza cselekménnyel





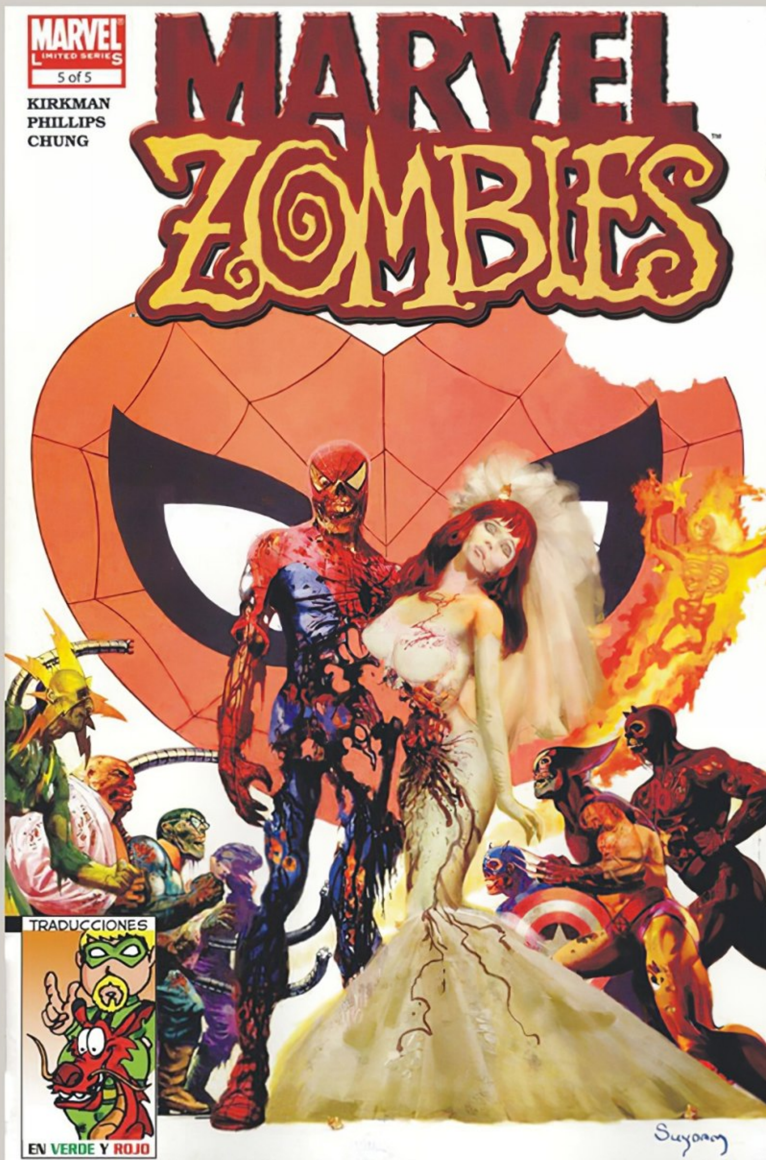
áldották meg a karakter történetét.
Egyedüli kiemelkedő eseményként a Klón sztorit említhetjük, ahol megismerkedhettünk Ben Reilly-vel, aki nem más, mint Peter Parker klónja.
(Az igazsághoz hozzátartozik, hogy nem teljesen a klónja, mivel kiderült, hogy Ben Reilly az eredeti Peter Parker, és ekkor kis időre át is vette Petertől a Pókemberséget, ám a Zöld Manó visszatérése Ben halálát idézte elő – a rajongók zöme még a mai napig is követeli Ben Reilly-t.) A 2000-es években eleinte meglehetősen elszaladt a ló az írókkal (most bátyám lehet, leveszi a fejem a következőkért), de főleg J. Michael Straczysnkivel (akinek egyébként a Babylon 5-öt is köszönhetjük), és Pókemberrel mindenféle idiótaságot követtek el. Misztikus történeteken keresztül vált egyfajta természetfeletti tápláléklánc részéve (az egyik leggyökerebb ellensége, Morlun szerette volna kiszívni az életerejét), ezután meghalt, majd feltámadt, és még sorolhatnám a hülyeségeket.
Hogy kicsit gatyába rázzák a karaktert, idővel állandó tagjává vált a Bosszú Angyalainak (akiket leginkább Bosszúállók néven ismerhettek), majd a Polgárháború (Civil War) alatt sok év titkolódzás után Pókember felfedte kilétét a nagynyilvánosság előtt.
Viszont Pókember karaktere továbbra sem talált önmagára, ennek az egyik oka pont Mary Jane jelenléte volt (amit már pedzegettem az imént).

Az írók úgy érezték, hogy Peter Parker karaktere túlontúl megváltozott és már nem az a személy, akit annak idején az olvasók megszerettek – vagyis már nem fiatalos poénhuszárként viselkedett, akinek mindennapi gondjai (pl. rezsi, csajozás, stb.) voltak, hanem egy egyszerű tanár lett, aki feleségével éldegélt, ezzel pedig a fiatalabb olvasók kevésbé tudtak azonosulni.
Így hát Mary Jane-nek mennie kellett, de sajnos mindezt meglehetősen hülye módon valósították meg a készítők. A Polgárháború után történt az az esemény (2007-ben One More Day címmel került a polcokra), amikor is Pókembernek alkut kellett kötnie Mephisto-val, hogy megmentse szeretett May nénikéje életét, amiért cserébe a démon Peter Parker boldogságát kérte, azaz a házasságát Mary Jane-nel.
Ezzel a húzással az MJ-vel kötetett frigye meg nem történtté vált, plusz a világ elfelejtette, hogy Peter Parker a Pókember.
Hipp-hopp, húsz év munkásságát és annak „csúszó idővonalas" emlékét húzták le a WC-n. Mondanom sem kell, hogy a rajongók általi felháborodás óriási volt, a Klón sztori óta nem támadták annyira az írókat, mint ezért a megoldásért. A Marvel csúnyán mellétrafált ezzel a húzással, hiszen egy 30 év körüli karaktert akartak olyan jellemzőkkel ellátni, ami egy tinédzserre illik, de egy felnőttre már nem. Hiszen gondoljunk csak bele: egy olyan figura, aki tré melókkal szenved, hogy az albira meglegyen a pénze, hebeg-habog, ha egy csajt randira akar hívni, és állandóan bénázik, csak akkor lehet vicces karakter, ha egy tinédzserről van szó.
Ám ha mindezek egy felnőttre jellemzőek, akkor azt inkább neveznénk egy szerencsétlen félnótásnak.

Olyan 2010. környékén történt pozitív változás Pókember karakterében, mikor is Dan Slottot bízták meg a történetek kiötlésével. Ő végre jellemfejlődést vitt a falmászó életébe, például egy kutatólaborban kezdett dolgozni, így nem pazarolta el tudását és tehetségét, és ehhez jó fizetés is dukált, valamint a munkahelyi eszközeit is fel tudta használni Pókemberként, ami üde színt és kreativitást vitt a történetekbe. Sőt Parkerként még be is csajozott, bár már annak a kapcsolatnak is vége. Slott remekül meglátta, hogy a főhős személyét úgy lehet lábra állítani, ha előre viszik a karakter, nem pedig visszafelé. Végre olyan felnőttesen gondolkozik és viselkedik, ahogy azt elvárnánk egy mai szuperhőstől, és attól hogy aggályai, vívódásai, a múltjából eredő szorongásai, elszántsága, humora és pozitivitása még mindig megvannak, ezektől szerethető figurává, vagyis azzá a Pókemberré vált, amiért régen is megkedveltük.
Viszont akkor most kavarok kicsit a dolgokon, mikor azt mondom, hogy a fentebb leírtak mind igazak és így történtek, de csak a 616-os világra vonatkoztatva.
Mi is volna az?

A Marvel-univerzum egy kitalált univerzum, amelyben a legtöbb kiadott képregény eseményei zajlanak.
Viszont ez az univerzum egy multiverzumon belül létezik, de mindezt úgy is felfoghatjuk, mint mondjuk a Sliders c. sorozatban a párhuzamos dimenziókat.
A Marvel-univerzum fő történetvonala a 616-os Földnek nevezett dimenzióban zajlik. Az elnevezés eredete az első Fantasztikus Négyes képregénykiadásnak a rövidítése, 1961 júniusából, vagyis 61. év, 6. hó, ergo 616. Elsőként Alan Moore alkalmazta ezt a meghatározást a történetek dimenziójának az elnevezésére és idővel alakult ki a multiverzum ötlete, amelyben az írók több külön világot is alkothattak, amelyek között az események nem befolyásolják egymást.







Ultimate

Ilyen módon alakult ki például az Ultimate (ahogy Magyarországon nevezik: Újvilág) univerzuma, vagy például a 2099-es változata Pókembernek, amikor is Miguel O'Hara a pókjelmez birtokosa.



A Marvel 2000-ben indította útjára az Ultimate (Újvilág) univerzumot, amelyben a régi történeteket, karaktereket újraértelmezték és átformálták a modern időkhöz és az újdonsült olvasók igényeinek megfelelően. Az Ultimate karakterek már mobiltelefont használnak, fent vannak a Facebookon, szidják Britney Spears-t, és teljesen tisztában vannak a mai kor populáris kultúrájával. Pókember volt ennek az univerzumnak (amelyet 1610-es Földnek is szoktak hívni) az első „tesztalanya", ám a hatalmas siker hatására, szinte az összes marveles szuperhős megkapta az új Ultimate verzióját.
Olyan változtatásokra kell gondolni, hogy sok hősnek az eredettörténetét is átgondolták, Peter például ebben az univerzumban még tinédzser és középsuliba jár, radioaktív pók helyett egy génmanipulált pók harapta meg, és nem fotóriporterként dolgozik a Hírharsonánál, hanem webmesterként. May néni sokkal tökösebb, Gwen sorsa másként alakult, az egész szimbióta és Eddie Brock (Venom) szál is totálisan más (Peter és Eddie apja tudósként, a rák ellenszereként hozta létre ezt a fekete, élő anyagot) és Pókember ellenségei szintén némi üde restaurációt kaptak, mind keletkezésileg és mondjuk motiváció gyanánt is.
De 2005-ben már találkozhattatok az Ultimate Pókemberrel videojátékos formában, mégpedig Ultimate Spider-Man néven futva, ami PS2, Xbox, DS és PC platformon is megjelent.

És most jön egy érdekes momentuma az Ultimate Pókembernek, ami nem más, mint hogy nem olyan rég Peter Parker meghalt… véglegesen. Az új Pókember pedig egy 13 éves, afroamerikai és spanyol szülők gyermeke, aki a Miles Morales névre hallgat. Eleinte sokan kételkedtek, hogy Peter tényleg halott-e, és majd biztos valamilyen olcsó húzással újra életre keltik, de jelen pillanatban nem úgy áll a helyzet, hogy ez valaha is be fog következni. De azért a biztonság kedvéért tisztázzuk, hogy a 616-os világban Peter él és virul, csak az Ultimate dimenzióban halálozott el, viszont a sorozatnak folytatódnia kellett, így szükség volt egy vadonatúj figurára, aki átveszi a helyét. És hogy miért pont egy latin-afroamerikai fiatalember lett az új Pókember? Bitang egyszerű a válasz, csak nézzük meg, ki is most az Amerikai Egyesült Államok elnöke. Így van, Barack Obama.
A Marvel mindig is szeretett reflektálni a való világ eseményeire (a DC-t sem kell félteni, hiszen nemrég a Zöld Lámpás karakterét alakították át, aki bejelentette, hogy meleg), viszont Miles karaktere erősen megosztja a rajongók véleményét. Egyesek szimplán egy politikai korrektségnek csúfolt átlátszó reklámfogásként fogták fel ezt a változást, amíg mások nagyon is örültek, hogy az új Pókember az etnikai kisebbséget képviseli.

De miben is különbözik az új Ultimate Pókember a régitől?
Miles hasonlóképp szerezte a képességeit, mint Peter (a Zöld Manó újra létrehozta azt a génmanipulált pókot, amitől Peter a sajátosságait szerezte), viszont ő már „láthatatlanságra” és egy bénító érintésre is képes. Parkerrel ellentétben egy boldog és (még) teljes családban él, viszont az apjával és a nagybátyjával egész érdekes kapcsolatban áll. Itt majdhogynem olyasmire kell gondolnunk, mint anno Ben bácsi személye Parker életében, de mégsem teljesen olyan, mivel az apa nem az a legtökéletesebb idol a fia számára, a nagybácsi pedig bűnöző. Miles története sok ponton hasonlít Peteréhez, de mégis nagyon sokban különbözik – más módon, más eszközökkel találják azt az ismerős érzést, és ettől olyan izgalmas az új Pókember. Teljesen más környezetből származik Miles, egészen másképp látja a világot, ebből kifolyólag a hasonló problémákat teljesen eltérően dolgozza fel, és ehhez hozzájárul az is, hogy az új Pókemberünk még csak tanulja a „szakmát”. De ennek ellenére is az mondható el, hogy az új fiú már most teljesen megáll a lábán, és nem feltétlenül kell folyton-folyvást elődjéhez hasonlítgatni.



Alternatív valóságok

Természetesen nem csak a 616-os és az Ultimate világ létezik, ezeken kívül Pókembernek még sok-sok verziója létezik. Például a Sam Raimi-féle Pókember filmek nem sorolhatóak be egyik világba sem, igazából ilyen kevert maszlag az egész, sőt már önálló világként is felfogható. Mindenhonnan átvettek dolgokat, átgondolták filmügyileg, hogy a vásznon mi valósítható meg és hogyan (hogy a buta néző is könnyen megértse), aztán az lett a végeredmény, amit a moziban láttunk. Én nem szeretem az első három Pókember filmet… baromi látványosak ugyan, de mellesleg Parker/Pókember karaktere teljesen töketlen és idióta, és annyira nem kedvelem, mikor valaki (Raimi) önkényesen megváltoztat dolgokat (szövőszemölcs és Gwen, mint Eddie Brock barátnője, fúj). Az új film már az Ultimate világból merít és aszerint is lett kialakítva, mellesleg nem lett olyan rossz. Bár lassan már bevett szokás az Újvilágos megoldáshoz nyúlni, nézzük csak meg a legutóbbi marveles filmeket, vagy a Bosszúállókat (pl. Nick Fury az Ultimate világban fekete és kopasz, mint Samuel L. Jackson, és Amerika Kapitány is ebben a világban „hibernálódott”).
Pókemberünk viszont nem csak saját univerzumaiban szokott garázdálkodni, hanem olykor szívesen vendégszerepel ún. crossover történetekben (mikor két, vagy több kitalált szereplő, akik eredetileg más történetekben szerepelnek, kölcsönhatásba kerülnek egymással). Így történhetett meg, hogy Póki találkozott a Transformers robotokkal, Batmannel vagy harcolt Supermannel és még hosszasan sorolhatnám, hogy kikkel is zárták össze egy történetbe.
És vannak még egyéb alternatív vetületei a Pókember létnek, amelyeket „what if” (mi lett volna ha…) epizódoknak hívunk, mikor is valamilyen abszurd helyzetben képzelik el az írók kedvenc hősünket. Ilyen például a „Mi lett volna, ha May nénit csípi meg a radioaktív pók?” története, vagy ha Ben bácsi életben maradt volna, és olyan is létezik, amelyben azt vizsgálják meg, hogy milyen lett volna Pókember, ha gyilkossá válik.
A Marvel Zombies nevű „what if”-ről már hallottatok? Bár a címéből is kitalálható, hogy ebben a történetben a Marver-univerzum szuperhősei zombivá avanzsáltak, minek következtében egy roppant szórakoztató és morbid világot kapunk, amelyben Peter Parker nem azon sajnálkozik, hogy mondjuk Ben bácsi meghalt, hanem hogy őrjítő éhségében megette feleségét és nénikéjét.

Pókemberrel kapcsolatban szokták puffogtatni azt a már lassan klisészerű mondatot, hogy „a nagy erő nagy felelősséggel jár”.
Nos, a nagy és hosszú Pókember biográfia és főbb eseményeinek bemutatása még további oldalszámokkal járna, így sajnos itt lassan pontot kell tennem kedvenc falmászónk kivesézésének végére. Pedig még annyi mindent kihagytam vele kapcsolatban.
Például nem tudtam írni a Kraven utolsó vadászatáról, a Vas-Pókruháról, a Kevin Smith által készített hatrészes sorozatról, vagy a főbb ellenségeiről, de csak épphogy meg tudtam említeni a 2099-es Pókembert, vagy a Polgárháborút, és mindezekről lehetne még bőségesen értekezni, hogy milyen hatással voltak Pókunkra. Az egyes írókat is külön-külön meg lehetne vizsgálni, hogy mit tettek hozzá a karakterhez, vagy épp ellenkezőleg, mit vettek el. Talán majd egyszer lesz lehetőség ezekre, de már csak ebből a négy oldalból is remekül látszódhat, hogy mindig lesz igény Pókemberre, valamint nagyszerű dolgokat is ki lehet hozni ebből a fura figurából (ahogy az összes többi szuperhősből is, akik közül sokan rendelkeznek még ilyen-olyan alternatív életvonalakkal).
Ha már csak videojátékos témában nézelődünk, a Shattered Dimensions például remekül hozott össze négy különböző világot (616, Ultimate, 2099 és Noir), az Edge of Time ugyan csak kettőt és nem is az lett a legjobb Spidermanes játék, viszont a mostani The Amazing Spider-Manről ebben a számban olvashattok részletesebben. Azt már csak remélni tudom, hogy újfajta próbálkozások és újabb hálószövős játékok továbbra is töretlenül lesznek, hogy ne csak a képregény geekek örülhessenek, hogy Pókember-rajongók, hanem mi, gamerek is!

JediEco

(források: halozsak.hu, kepregeny.net, konyves.blog.hu)



Az „indie" nem olyan régen még csupán a szarukeretes szemüvegben és könyvtáros kardigánban lófráló egyetemisták hívószava volt, akik így szeparálták el magukat az aktuális trendeket ész nélkül követő tömegektől. A nagyobb stúdiók ehhez mérten néhány kísérleti jellegű próbálkozástól eltekintve távol maradtak a piac ezen szegmensétől... amíg pár évvel ezelőtt feje tetejére nem állt a világ, és az indie, mint kategória nem vált az ismert univerzum legcoolabb és legjövedelmezőbb dolgává, közvetlenül persze a dubstep után.

Manapság bár egy videojátékos boltba való betévedéskor a független forradalomnak nemigen látni jelét, elég ránézni a digitális eladásokra és rögvest mindenki megérti, hogy a stúdiófejesek miért keresik a szórakoztatóipar minden szegmenségben olyan elkeseredetten a következő Fűrészt/Arctic Monkeys-t/Limbo-t, vagy Angry Birds-t. „Kis befektetéssel nagy bevétel" lett az új mottó, ami tulajdonképpen logikus is, hiszen míg egy nagyobb AAA-kategóriás játék elkészítéséhez rengeteg idő, pénz és erőforrás szükséges (valamint a híres franchise-ok sokadik részeinek kivételével a végeredmény minőségtől függetlenül mindig kétesélyes). A kisebb projecteket ugyanakkor fillérekből el tudja készíteni egy pár fős csapat, és mivel a költségvetésük a töredéke a nagy címekének, jóval több teret kaphat a kísérletezés és a kreativitás, hiszen teljes bukás esetén is elhanyagolható a veszteség mértéke.

A Microsoft villámgyorsan reagálva a piacon bekövetkező változásokra, 2007-ben fellőtte az Xbox Live Indie Games (azaz rövidebben: XBLIG) szekciót a Marketplace-en belül, amit saját szavaikkal élve „a videojátékok YouTube-jának" szántak.

A rendszer legnagyobb előnye, hogy a hagyományos fejlesztési stádiumokat (kiadóknál való naphosszat történő kilincselés/tiltakozás az általad kiagyalt agyafúrt pszichothriller telenovella szintre történő lebutítása, és az összes aprólékosan kidolgozott szereplőd tengerészgyalogosokra történő kicserélése ellen/szomorúan konstatálni, hogy bár az ötleted megasikert aratott, a szerződésed apró betűs részének értelmében csak 50 dollárt és egy félig olvadt Cornetto jégkrémet kapsz a kiadótól) és a Microsoft szigorú minőségellenőrző rendszerét átugorva a megfelelő fejlesztői eszközök birtokában szerzői kiadásként bárki közzé teheti álmai játékát.

És igen, ha egy rugón pattogó vattacukor kutyát akarsz megtenni főhősnek, aki serpenyővel csapdossa le az útjába kerülő parkoló őröket, senki sem állíthat le és utalhat be utána közvetlenül a diliházba, mert lehet, pont ebben az extrém ötletben rejlik a jövő egyik nagy sikercímének magva.

Ez a „csináld magad" mentalitás valamilyen szinten visszatérés a játékfejlesztés hőskorába, amikor elég volt egy jó ötlet, plusz pár csodálatos elme ahhoz, hogy igazi műremekekkel lepjék meg a közönséget – mint amikor Jordan Mechner köztudottan teljesen egyedül (a fehér ruhában bohóckodó öccséről készült videoanyag alapján) készítette el az első Prince of Persia-t.

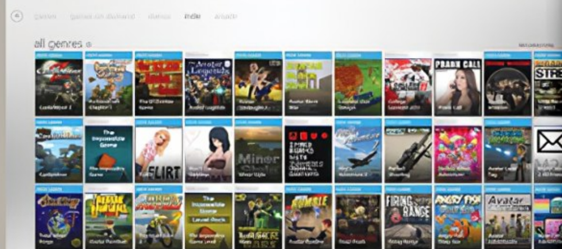
A megkötések nélküli, kizárólag a kreativitást előtérbe helyező környezet rövid idő elteltével a fiatal és tehetséges tervezők tucatjait vonzotta az XBLIG-hez, akik a rendszert lassan elkezdték feltölteni a formabontó ötleteikkel (köztük például olyan újoncokkal, mint a Halfbrick Studios, akik később a Fruit Ninjával és a Jetpack Joyride-dal kasszát robbantottak), de sajnos pár bosszantó apróság visszatartotta/visszatartja ezt a remek elképzelésen alapuló rendszert annak teljes potenciáljának kihasználásától.

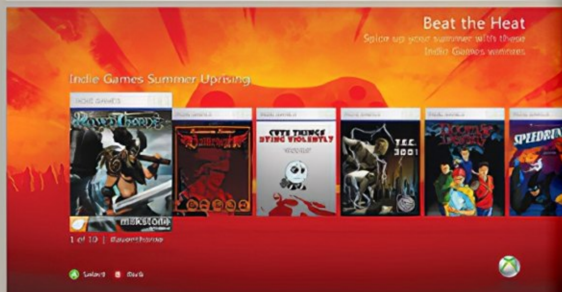
Az egyik legfőbb problémát maga a Microsoft okozza, amely a kezdeti lelkesedést követően manapság mintha egy bohókás (sherry-függő) nagymamaként tekintene a független játékokra, akit ugyan mindenki szeret, de a fontosabb vendégek elől mindig a ház legtávolabbi zugába rejtik el.

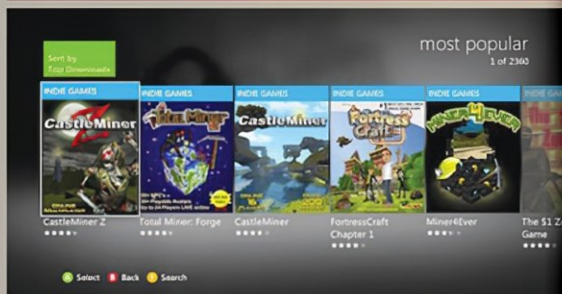
A hasonlat már csak azért is passzol, mert az indie cuccokat egy pár hónappal ezelőtti dashboard frissítés kacifántos menüpontok tömege mögé suvasztotta (szerencsére azóta ezt egy újabb update már orvosolta), ami már magára a piacterére való ráakadást is kifejezetten problémássá tette (ezt a bizarr helyzetet Nathan Fouts remekül parodizálja ki „Game Type" című alkotásával, melyben a játékos célja, hogy a dashboardban lapozgatva ráleljen a jól eldugott szekcióra).

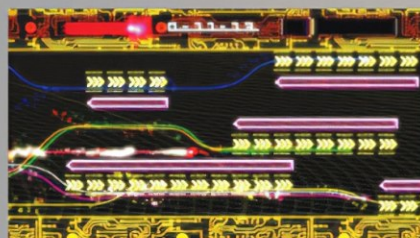
Persze ez valamilyen szinten érthető, hiszen pont a végtelen szabadság és a belső ellenőrzés hiánya miatt lepték el a platformot a végtelenül igénytelen és primitív, játéknak aligha nevezett förmedvények, amiket a gyors siker reményében vagy csak a poén kedvéért dobtak össze az alkotóik.

Az avatárokat és/vagy zombikat használó borzalmak, valamint a Minecraft-klónok sajnálatos módon mostanra olyan magas számban képviseltetik magukat a piactéren, hogy szabályosan oldalakat kell lapozni a kínálatban ahhoz, hogy értelmes címre akad-



















jon az egyszeri felhasználó. Ezt a helyzetet könnyen feloldhatná a folyamatos promóció és a nagyobb címek kiemelése/köztudatban tartása, ahogy azt láthatjuk például az App Store/Google Play (leánykori nevén: Android Market) rendszerében, mert ezek nélkül csak a sok esetben megbízhatatlan értékelési rendszer szolgál a bizonytalan vásárlók kisegítésére.
Sajnálatos módon a jelenlegi helyzet az igénytelen produktumok készítőinek kedvez, ténykedésük pedig hosszú távon ellehetetleníti a kreatívabb fejlesztőket, akik közül páran már az XBLIG-ről való kivonuláson gondolkodnak. Néhány szakértő bízik benne, hogy vonzóbbá lehetne tenni az indie játékokat az achievment rendszer beintegrálásával, de ehhez valamilyen mértékben mégis meg kéne felelnie egy minimális standardnak a felkerülő címek mindegyikének, ami viszont teljes mértékben ellentétes a „csinálj saját játékot megkötések nélkül" alapelvvel, a kígyó pedig lassan beleharap a saját farkába. Ha a szolgáltatás jelene némileg ellentmondásos is, az elmúlt öt évben számtalan forradalmian új ötlettel, kacagtató paródiával és a retro csodával találkozhattunk az XBLIG-en, melyek közül igyekszem most kiválogatni és elétek tálalni a legérdekesebb gyöngyszemeket.

Szolgálati közlemény: az Xbox Live Indie szekciója magyarországi profillal jelen pillanatban nem elérhető, a játékok használatához pedig minden esetben aktív internetkapcsolat szükséges. Jó hír viszont, hogy az Arcade cuccokhoz hasonlóan itt is minden címből letölthető egy ingyenes trial verzió.

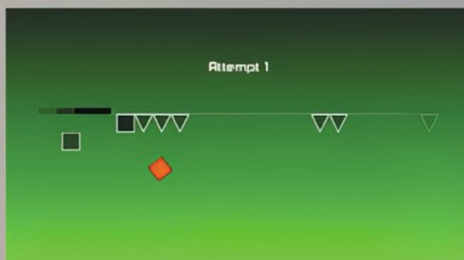
The Impossible Game

Fejlesztő: FlukeDuke
Ár: 80MP

Sokan minden bizonnyal azt gondolják, hogy „A lehetetlen játék" címmel kiadni egy szoftvert némileg túlzásnak hat, aki azonban próbálta már a TIP-et és az első pár egyszerűbb ugrás után meglátta a ritka szadista felépítésű akadálypálya húzósabb részeit, gondolom mégis egyetért azzal, hogy a FlukeDuke névre hallgató fejlesztő nem a semmibe beszélt, amikor ezzel a titulussal illette szellemi gyümölcsét.
Az időközben okostelefonokra és PS3-ra is







átportolt alkotásban egy piros kockát kell végigvezetni egy azonnali halált okozó akadálypályán, melyhez a '90-es évek legcikibb pop-techno előadóit idéző háttérzene adja az aláfestést.
Mivel szimpatikus geometria alakzatunk egyetlen érintéstől kipurcan, fokozott koncentrációkészségre és igazi birkatürelemre van szükség ahhoz, hogy ne vágd öt perc után a sarokba a kontrollert, de higgyétek el, megéri próbálkozni... sőt pár óra után valószínűleg önkéntelenül is a zene ritmusát fogod dobolni a lábaddal, ami annak minőségét tekintve roppant tiszteletreméltó teljesítmény.

Aah Impossible Rescue

Fejlesztő: Robert Swan
Ár: 80MP

A hardcore pornókat idéző cím mögött egy szimpla alapokon nyugvó reflexjáték lapul, melyben ennivalóan cuki, manga stílusban megalkotott macskafej alakú hajókból(?!) kell terelgetni egyszerre három darabot.
A külön csatornákban melankolikusan csordogáló cicabuksikkal a megfelelő gomb lenyomásával el kell kerülni a tereptárgyakat, ami eleinte nem lesz túl nehéz feladat, de a pályák gyorsan átmennek brutálisba, és mivel folyamatosan egyszerre három irányba kell figyelni, hamarosan ordítva, izzadtságcseppekkel telve konstatálod, hogy pont a cél előtti utolsó akadálynál semmisült meg az egyik istápoltad.









Arkedo Series 01 – 03

Fejlesztő: Arkedo
Ár: 240MP/db

Az Arkedo párizsi csapata remélhetőleg nem ismeretlen a Nintedo DS tulajdonosai számára, hiszen a Nervous Brickdown/Big Bang Mini párossal a platform legjobb árkád akciójátékait tették le az asztalra. Az XBLIG-en debütáló (tavaly készült egy PS3-as port is) szériával a legszebb retro emlékeinket eleveníthetjük fel, melyek közül a Jump! annyira hű a nagy 8-16bites klasszikushoz, hogy teljes mértékben nélkülözi a mentés lehetőségét. Az aranyak gyűjtögetésére és az ellenfelek közötti lavírozásra épülő időlimites(!!!) játékmenet valószínűleg akkor is rákésztetne jó pár szitokszó elmorzsolására, ha autosave lenne minden szakasz után, így azonban csak a legedzettebbek lesznek elég ügyesek és kitartóak ahhoz, hogy eljussanak az utolsó, 31. pályáig.
A széria második, Swap! címre hallgató tagja egy szinte már visszataszítóan aranyos dizájnnal megtámogatott nullextrás blokkpakolgatós logikai cucc, a sorozat harmadik (és jelenleg utolsó tagja) a Pixel! viszont nemes egyszerűséggel az egyik legjobb platformer, amivel eddigi XBLIG-es pályafutásom során találkoztam. Az alapvetően a kék szín tónusaira épülő (explicit Game Boy referencia) címben egy macskát kell elnavigálni a pályák végére, miközben a tereptárgyak és ellenfelek között manőverezel, valamint részt veszel jópofa minijátékokban. A szándékosan szétpixelezett grafika roppant stílusos, a főszereplő mozgása pedig különösen kifejezőre sikeredett (a guggolás animációja egy az egyben hozza a valódi macskáknál hasonló helyzetben megfigyelhető feszült koncentrációt), így a klasszikus felépítésű platformerek rajongói akár kipróbálás nélkül is megvásárolhatják ezt a méltánytalanul elhanyagolt műremeket.

Treasure Treasure: Fortress Forage – Extra Edition

Fejlesztő: IshiEiketsu
Ár: 80MP

Ha már úgyis szóba került a retro fíling és a Game Boy, feltétlenül meg kell említeni a TTFFEE-t, ami nem csak mímeli, hanem egy







az egyben hozza a fekete-zöld árnyalatokban játszó klasszikus kézi konzol monokróm grafikáját (baromi jópofa, hogy az eredeti géphez hasonlóan itt is megvan a képernyő szélén a töltöttséget jelző gomb).
A címbeli kastély kifosztását megcélzó logikai platformer legnagyobb húzása, hogy az akciót multiplayer-centrikussá teszi, és míg egyjátékos módban szabadon lehet váltogatni a csaj (magasra ugrik) és csávó (képes dobozokat tologatni) között, az osztott képernyős offline co-op mindkét karaktert emberi irányításra teszi, ezzel minimalizálva a szingliben jelenlévő szöszmötölést.
A stuff egyébként szólóban is kifejezetten mókás, megfelelő partnerrel viszont egész elképesztően szórakoztatóvá válik ez a kincsgyűjtésre épülő ugrabugra, a bájos grafika és a korhű zenék pedig kellemes nosztalgiát ébresztenek majd a 20 éven felüliekben.

DLC Quest

Fejlesztő: Going Loud Studios
Ár: 80MP

A PS Vita launch-címeként debütált Ridge Racer felépítése egyértelműen jelzi, hogy az elkövetkező években a DLC-k a mostaninál jóval fontosabb szerepet fognak betölteni a játékvilágban, ahogyan sajnos azt is, hogy a helyzetet kihasználva mennyire gátlástalanul lehet majd lehúzni a jóhiszemű vásárlókat. Ezt a helyzetet figurázza ki egészen frenetikus módon a DLC Quest, melyben egy 2D-s akció-platformerben főszerepet játszó hős aspiránst kellene irányítani… ha lehetne balra mozogni. A roppant bosszantó







programhibáról egy árushoz elérve kiderül, hogy tudatos dizájnelem, ugyanis a mindkét irányba történő haladás lehetőségét egy DLC formájában vehetjük csak meg (hozzá kell tennem: a szerteszét található aranypénzekért cserébe, nem szükséges további vásárlás a 80 pont leszurkolása után).
Furán kihaltnak tűnik a világ és úgy érzed, mintha víz ment volna a füledbe? Vedd meg a hang és zene DLC-t! A kovács csak hosszas robotolás után adná neked a kalandozáshoz feltétlenül szükséges kardot? Az időgyorsításos DLC csak rád vár. Fel akarod ruházni paripád a létező legjobb felszereléssel? A Lópáncél DLC-t neked találták ki (ez természetesen a népszerű Oblivion kiegészítőjét parodizálja ki)! A DLCQ ötlete egész egyszerűen annyira zseniális, hogy akkor is elvinné a hátán a mögé pakolt játékot, ha az nem lenne ennyire jól felépítve, plusz benépesítve bájos pixelszereplőkkel (meg néhány zombival, mert azok „manapság roppant népszerűek"). A cucc annyira tele van tömve humorosan tálalt önreflexióval, hogy akár a zsáner Sikolyaként is jellemezhetnénk, mely a rövidke játékidőt őszinte kacajok tucatjaival ellensúlyozza.

Soul

Fejlesztő: Kydos
Ár: 80MP

A halál, mint olyan, a legtöbb videojátékos számára egy rövid átmeneti állapotot jelöl, amit egy jól irányzott restarttal könnyedén semmissé lehet tenni, a Soul azonban rögvest azzal nyit, hogy a protagonistának tűnő szereplő végleg eltávozik az élők közül, és az itt ragadt lelkét neked kell eljuttatni a mennyországba (stílszerűen, ha felhagysz a próbálkozással, menten magába szív a pokol). A pofonegyszerű irányítással ellátott alkotásban a bal analóg karral lehet terelgetni a szó mindkét értelmében „elveszett lelket", de a dolgod ennek ellenére sem lesz könnyű, hiszen elég egyszer hozzáérni a labirintusszerű elrendezéssel bíró helyszínek falához vagy a tereptárgyak bármelyikéhez, és már kezdheted is az elejéről az adott szakaszt.
Kis, kék színű lángocskánk elnyelésére gyönyörűen megrajzolt lélekvesztők hivatottak szolgálni, melyek többsége csak simán nyomasztó, de a kórházas helyszín akár egy az egyben helyet kaphatna egy Silent Hill epizódban is. A helyszíneken főleg a blikkfangos elrendezés és a legváratlanabb helyzetekben előugró szörnyek nehezítik a továbbjutást, így meglehetősen gyakran fog megszólalni a lélekharang (okés, ígérem ez volt az utolsó), szerencsére azonban végtelen alkalommal lehet nekifutni a pályáknak (végső esetben pedig a nehézségi szintet is le lehet csavarni).
A ritka nyomasztó hangulatú alkotást csupán azért nem tudom feltétel nélkül ajánlani, mert az embertelen kihívások mestereként ismert Böjtös Gábor barátomat egy hibaüzenet meggátolta a játék végigvitelében, de remélhetőleg ezt azóta már orvosolták. Ha pedig mégsem, hát lelkünk rajta (akarom mondai, EZ volt az utolsó)! 80 pontot így is bőven megér az immár az APP Store-ból is elérhető cucc.





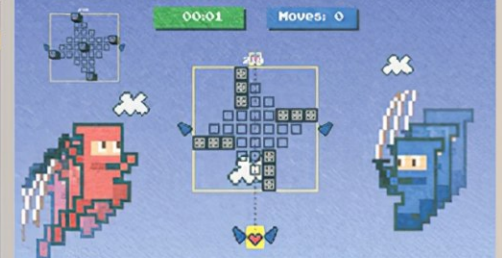
Pixel Blocked!

Fejlesztő: damnigames
Ár: 80MP

Mi történne, ha kombinálnánk a Puzzle Bobble-t a Picrossal? Valószínűleg ez a kérdés motoszkálhatott Daniel Truong fejében, amikor kiötölte a Pixel Blocked! alapötletét, mely a fenti két klasszikus elemeit ötvözi nem kis sikerrel. Feladatunk a levegőben lebegő platformmal 1*1-es kockákat lövöl-







dözni a játéktérre (ez eddig dettó Puzzle Bobble), melyekből ideális esetben mindenféle jópofa forma alakul ki (á la Picross). A dolgot némileg nehezíti, hogy a kockák nem állnak meg a levegőben, így a terep folyamatos forgatásával úgy kell elhelyezni azokat, hogy a már meglévő blokkhoz csatlakozzanak, vagy egy mágnes mellett landoljanak, ami rögvest megfogja a mellette elhaladó objektumokat.
Ha valamit nagyon elrontottunk, ott van a limitált számban rendelkezésre álló rakéta, így viszonylag ritkán fog előfordulni, hogy kifutunk a lépésekből. A 180+ pálya kellemesen megtornáztatja az agyat, a teljes kimaxolás pedig akár heteket is igénybe vehet, így a logikai stuffok kedvelői készülhetnek az újabb kialvatlan éjszakákra.





Decay Part 1-4

Fejlesztő: Shining Gate Software
Ár: 80MP (első rész) és 240MP (további epizódok)

Szokás mondani, hogy a Point & Click kalandjátékoknak bevégeztetett, és valóban kétségtelen tény, hogy a műfaj korántsem örvend olyan népszerűségnek, mint hajdanán, de az indie szektorban továbbra is készülnek remek témába vágó alkotások, mint például a most bemutatásra kerülő Decay sorozat. A nyomasztó atomszférával rendelkező széria első epizódjában amnéziás főhősünk egy kötélen lógva ébred, majd a halál karmaiból megmenekülve megpróbál rájönni, hogy miért próbált öngyilkos lenni… vagy talán ez nem is a saját műve és igazából egy gyilkossági kísérletről van szó? A rejtélyekre érkező válaszok igen lassan csöpögnek és a David Lynch-filmek megoldásaira hajazó epizódlezárások néha több kérdést vetnek fel, mint amennyit megválaszolnak.
A helyszíneken történő nyomozás a klasszikus P& C szabványoknak megfelelően történik, a tárgymenü nincs túlbonyolítva és a zsánert megmételyező pixelvadászat se nehezíti a felfedezést, így elakadni kizárólag a néhol igencsak agyafúrtra hangolt rejtvények okán lehet. A horror/thriller elemekkel bőségesen meglocsolt sztori felnőtteket megcélzó tálalása unikum a zsáneren belül és a stílusosan nyomasztó grafikát hasonlóan minőségi zene teszi teljessé. Bár az XBLIG saját bejáratú horrorszériája idén áprilisban a 4. résszel véget ért, az alternatív befejezésekkel történő elszöszölésekkel remélhetőleg kihúzzuk majd, amíg a Shining Gate Software egy újabb hasonlóan ambiciózus projecttel jelentkezik – remélhetőleg a közeli jövőben.



Cthulhu Saves the World

Fejlesztő: Zeboyd Games
Ár: 80MP

Annyi évnyi rossz PR után H.P. Lovecraft csápfejű teremtménye végre pozitív színben tűnik fel a Zeboyd Games kultikus indie címében, mely június óta immár hordozható, okostelefonos formában is hódít.
A dolog persze nem ennyire egyszerű, hiszen a játék elején Cthulhu azért ébred fel évszázados álmából, hogy leigázza a Földet, de szerencsétlenségére pont, amikor nekilátna a dolognak, egy varázsló megfosztja minden hatalmától, amelynek visszaszerzésére csak akkor van lehetősége, ha igazi hőssé válik. Minden gonoszok egyik legősibbike fondorlatos módon kihallgatja, amíg a narrátor a fenti információkat átadja nekünk, ezután pedig nekiáll jó cselekedetek tucatjait véghezvinni... hogy aztán leigázhassa a világot. A cselekmény egy felülnézetes JRPG formájában bontakozik ki, mely a klasszikus Nintendo RPG-k (és azon belül is főleg a Dragon Quest-széria) külalakját és stílusát örökölte. Cthu (így mennyivel kedvesebben hangzik, nemde?) a zsáner klasszikus szabályainak megfelelően hamarosan segítőtársakat is kap, akik mind egyedi képességekkel bírnak, ráadásul szintlépésnél az általuk használt varázslatok hatásfokát is növelhetjük vagy akár teljesen újakat is megtanulhatunk. Érdemes ésszel kezelni a fejlesztéseket, mert a random bekövetkező, körökre osztott harcok hamar bedurvulnak, így a meggondolatlan mozdulatok rövid úton megboszszulják magukat. A komoly RPG-elemeket remekül ellensúlyozza az elképesztő méretű (sokszor önreflektív) humor: nem mindennapi hősnövendékünknek szinte minden egyes megvizsgálható tárgyhoz van egy-egy fanyar hozzáfűznivalója, mely nem kicsit feldobja a katakombák felfedezésekor nyakló nélkül nyakunkba szórt csaták miatt enyhén monotonba csapó játékmenetet.
A roppant barátságosnak mondható tíz órás hosszúság újabb csepp az érvek egyre gyarapodó tavában, így a retró JRPG-rajongók számára nem is lehet kérdéses a tartalomhoz képest bődületesen olcsón kínált CStW beszerzése.



Ennyi fért volna az aktuális XBLIG körsétánkba, mely végén szomorúan állapítom meg, hogy a kedvenceimet tartalmazó, sebtiben felskiccelt lista közel fele sajnos helyhiány miatt nem kerülhetett bemutatásra, de ezeket talán egy következő alkalommal még be tudjuk majd pótolni... [átható, szinte már hipnotikus tekintettel néz Morvay Petire]

eszgé












Néhány hónappal ezelőtt engem ért a megtiszteltetés, mely szerint bemutathattam számotokra a Sony Entertainment Network online boltfelületét, a PlayStation Store-t. Talán még emlékeztek, hogy a szolgáltatás magyarországi induláskor íródott cikkben említést tettem a PlayStation Plus-ról (a továbbiakban PS+) is, ám tényleg csak érintőlegesen tértem ki erre a fizetős lehetőségre.
A nem kevés extra szolgáltatást és a temérdek kedvezményt biztosító rendszer alapköveit még a 2010-es esztendő második felében tette le a Sony, nem sokkal annak E3-mas bejelentését követően.
Hazánkban idén március végétől, a magyarországi PS Store indulása után fizethetnek elő a megszállott játékosok. A PS+ előfizetés magára a PlayStation 3 játékkonzolra, a PlayStation Store tartalmára, ebből kifolyólag pedig a tartalmak felhasználót érintő kondícióira is kiterjedő, illetve kiható szolgáltatás. A konzolt tekintve több olyan extra felhasználási lehetőség is aktiválódik a remekül megtervezett firmware-nek köszönhetően, amik alapesetben, vagyis az előfizetés hiányában nem érhetőek el. Az első és talán a legfontosabb említésre méltó ilyen opció, hogy a játékállás mentéseket az előfizetés percétől kezdve nem csak a saját gépeteken, hanem digitálisan is tárolhatjátok az erre a célra kialakított adatfelhőben. Mindennek az a lényege, hogy ezáltal nem vesznek majd el a mentéseitek, ha esetleg beadná a kulcsot a masina, továbbá bármelyik gépen előhívhatóak lesznek a fáj-lok. Okafogyottá válik a kissé körülményes pendrivera másolás, és ilyen módon hordozhatóvá válnak a másolásvédelemmel ellátott állásmentések is. A jelenlegi állapot szerint 150MB-nyi adatot, darabszámilag maximum 1000 darab mentést tölthettek fel a felhőbe.
A másik igen hasznos opciót a bekapcsolható automata frissítések képzik, amik PS+ előfizetés nélkül szintén nem érhetőek el. Ez lényegében annyit takar, hogy a felhasználó előre ütemezett menetrend szerint frissítheti a szoftvereit.
Letölthet és installálhat játékokat. Szinkronizálhatja a megszerzett trófeáit. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a játékos az XMB egyik menüpontjában beállítja, hogy – teszem azt – éjjel 2 órától hajnal 4-ig a konzol hajtsa végre szoftverei frissítését, töltse le az elérhető újdonságokat. A stand by üzemmódban hagyott készülék ezek után a megadott időpontban „felébred", elvégzi a dolgát, majd a kiválasztott időben szépen kikapcsolja magát. Nos, a fentiek sokak számára talán már figyelemfelkeltően hatottak, ám a java még csak most jön! Az a játékos, aki rendelkezik PS+ előfizetéssel, minden hónapban a PlayStation Store adott PS+-os kínálatából választva tölthet le teljesen ingyenesen PlayStation 3, PlayStation Network és PSone játékokat, melyeket addig használhat, amíg az előfizetése érvényes. Ez a jelenleg futó ajánlat szerint az egy éves előfizetést választva nem kevesebb – kapaszkodj! –, mint 45 darab teljes verziós stuff, amiből 10 darabot már az első PS+-os napon leszipkázhat az előfizető. A folyamatosan bővülő és a hónapok múlásával cserélődő játékok közt olyan nagy neveket találhattok már az első napon, mint a feszültségekkel teli inFAMOUS 2, a mókás LittleBigPlanet2, a zúzós hangulatú Motorstorm Apocalypse, a kaszabolós Darksiders, vagy éppen a sötét jövőképet fantasztikusan lefestő Deus Ex: Human Revolution. Ha tisztán csak az imént felsorolt szoftverek bolti árát nézem, az előfizetésbe befektetett összeg már az első pillanatban többszörösen megtérül. De ez még mindig nem minden! Egy PS+-os felhasználó 20-70%-ig terjedő kedvezményt kaphat a Store-on megvásárolható adott tartalmakból. Vagyis az évi 45 ingyen játék mellet további kedvezményekhez juthat. Jóárasítva szerezhet be PS3, PS Vita, PSP, PSone szoftvereket, XMB témákat és avatarokat (ezek nem ritkán ingyenesek számukra) stb. Szintén a PS+ előfizetők privilégiuma a teljes verziós játékok kipróbálásának lehetősége, melyre a progi elindítása után egy óra áll rendelkezésükre. Az előfizetők továbbá sok esetben jóval korábban hozzáférhetnek a demókhoz és részt vehetnek exkluzív béta tesztekben is.
És hogy mennyibe kerül mindez? Töredékébe annak az értéknek, amit megkaphatsz! A PS+ jelenleg két előfizetési kondícióban vehető igénybe. A 90 napos feliratkozás 4500 forintba, az 1 éves pedig 15000 forintba kerül. Előfizetni a PlayStation Store-on keresztül lehet a már ismert formákban, de a hírek szerint augusztustól a magyar Store-ra érkező feltöltőkártyák mintájára megjelennek a PS+ feliratkozást biztosító kártyák is. Ennyi pozitívum után mit is mondhatnék még? Csak bírjátok merevlemezzel!

Foxhound



Tisztelt Olvasóink!

A lentebb látható kérdésekre a válaszokat írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. **Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!** A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő **2012. szeptember 7.** Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 7-én adtok fel, az is érvényesnek számít. Csak az újságból kivágott kupont fogadjuk el! Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett. A borítékra írjátok rá : "NYEREMÉNYJÁTÉK".
A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.



David Jaffe neve a PlayStation-exkluzív God of War-széria kapcsán lehet ismerős a videojátékok háttérvilága iránt is érdeklődő gémereknek: ő rendezte ugyanis a híres hack'n slash játékok közül az elsőt, melyet az IGN webmagazin beválasztott minden idők legjobb PS2-es játékainak Top 25-ös listájába – tegyük hozzá, nem is véletlenül.
Jaffe ugyanakkor egy másik sorozatnál is letette névjegyét: ez a Twisted Metal, a Sony Computer Entertainment saját, viccesen brutális, gyilkos roncsderbije, melyben feltuningolt fantáziajárművekkel aprítják egymást az arénákban a lökött karakterek.
Amennyiben meg szeretnél nyeri egy példányt az öt darab Playstation 3-as Twisted Metalból, válaszolj az alábbi kérdésre:

Mi a neve David Jaffe saját stúdiójának, melyet a Sony kötelékéből kilépve alapított?

A játékokat köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!



George R.R. Martin, a közkedvelt fantasy író A tűz és jég dala címmel többkötetes regénysorozatban meséli el a Westeros földjén élő, nagyobb és kisebb hatalmú nemesi házak könyörtelen küzdelmét, mely történet első kötete a Trónok harca. A sárkányokkal, vérrel, ármánykodással, kalandokkal és erotikával gazdagon átitatott sztoriból az HBO készített nagyköltségvetésű, több évadon átívelő sorozatot, amihez a Cyanide stúdió fejlesztett videojátékot.
A game egyfajta mellékszál (előzmény), stílusa akció-kaland-RPG, és két teljesen új, eddig ismeretlen karaktert állít a középpontba – bár néhány ismert arc azért feltűnik a sorozatból.
A szoftverből egy példányt tudunk kisorsolni a helyesen válaszolók között.

2013-ban hányadik évada kezdődik a sorozatnak?

Az ajándékot köszönjük a Playon Magyarország Kft.-nek!



Talán még emlékeztek, mekkora lelkesedés kísérte a jelenlegi konzolos generáció elején a Far Cry második részének megjelenését. Dinamikusan terjedő tűz, hatalmas bejárható terep stb. Mindez meg is valósult, ám valahogy mégsem volt tökéletes az egész.
Ám remélhetőleg a harmadik epizód már elhagyja a sandbox alapú FPS-t jellemző gyermekbetegséget, és végre egy igazi, vérbeli trópusi kalanddal találhatjuk majd szemben magunkat, amelynél az erdőtűz, a rombolható környezet, a változatos tűzharcok ugyanúgy részei a „mindennapoknak", mint a félmeztelen lányok, vagy a szabadon száguldozás. Rákenroll!
Amennyiben szeretnéd már most hirdetni/képviselni a sorozatot jellemző életérzést, és kifejezetten vágysz egy Far Cry 3 pólóra, válaszolj a kérdésünkre. Egy darab ilyen ruhanemű várja szerető és gondoskodó gazdáját.

A PC-s verzióhoz képest milyen plusz alcímet kapott az Xboxon megjelent első rész?

Az ajándékot köszönjük a Playon Magyarország Kft.-nek!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Lollipop Chainsaw high- school dzsekit nyert: Dunai Attila (Kaposvár)
Starhawk-játékot nyertek: Kácsor Gyögy (Eger), Kovács Attila (Kistarcsa), Pálosi József (Budapest)
Console Corner-es csomagot nyert: Debreczeni Sándor (Budapest)
John Shirley-könyvet nyertek: Boda István (Budapest), Dr. Csonkáné Szadlon Bernadett (Salgótarján), Kálmár Martin Ferenc (Ikrény), Papp Veronika (Budapest), Péterfia Emese (Budapest)
London 2012 olimpiai pólót nyert: Kondacs Kristóf (Békés)

MEGVETTEM A KONZOL MAGAZINT! konzol magazin

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Eláruljuk!

Ajándék nélkül:

12 lapszám
Postával: **8.900 Ft!**
Console Corner: **6.500 Ft!** ***

6 lapszám
Postával: **4.900 Ft!**
Console Corner: **3.500 Ft!** ***

Ajándékkal:

12 lapszám
Postával: **12.900 Ft!**
Console Corner: **10.900 Ft!** ***

Megéri mert:

- *pénzt spórolsz vele*
- *nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott*
- *alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk*
- *két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**
- *amennyiben ajándékkal kéred, a Console Cornerben az árkülönbség dupláját vásárolhatod le***



Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** Ajándék választása esetén 8.000 Forint értékben vásárolhatsz a Console Cornerben (a kupon egyszeri vásárlásra bármilyen termékre/termékekre beszámíttatható, sőt szállítás esetén annak az árát is fedezheted vele)!
*** A magazin személyes átvétele a Console Corner üzletében!



Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft** -os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.

A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***100 Ft***-tal olcsóban.

(A 18. számig ***599 Ft***-ért, a 19. számtól ***699 Ft***-ért.)

** Egy lapszám esetén 220 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*

Lemaradtál? Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint) most akciósan, mindössze 1000 Ft*-ért vásárolhatod meg!



A 7. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát most akciósan, mindössze 2500 Ft*-ért vásárolhatod meg!



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

Ráadásként most kedved szerint összeállíthatod a hiánypótló pakkodat, amelyben hat darab szabadon választott magazint (a 2010-es és 2011-es évfolyamokból) adunk akciós áron, most mindössze 1800 Ft*-ért!

Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába. A szállítási díj sima postai küldeményként 1000 Ft, ez esetben a kézbesítésre nem tudunk garanciát vállalni, ajánlott küldeményként 1300 Ft, futárszolgálat által 1700 Ft. Az árak tartalmazzák a légpárnás boríték árát is, amely óvja a lapokat a szállítás során előforduló sérülésektől.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

TESZT I JÁTÉK CÍME I X360 I PS3 I VITA I PSP I Wii I 3DS I DS
(1) (7) (6)

1. Itt látható az adott írás típusa

2. ***Multiplayer:*** az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
VITA, PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

3. A tesztben szereplő játék megvásárolható , vagy megrendelhető a CONSOLE CORNER -ben. Előfordulhat, hogy az adott program a magazin megjelenéséig kifogy a raktárból, de érdeklődés esetén utánrendeléssel beszerzik a kívánt terméket.

4. A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!	5	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
9	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!	4	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
8	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!	3	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
7	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.	2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
6	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.	1	Mi se értjük, miért tettük be…

5. ***Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:*** Böjtös Gábor, Duke, Dzsek, eszgé, Foxhound, Gyuricza Péter, JediEco, Krisz, Kronnas, Martin, Petúnia, RBaly, rolmanus, Szasa, Veres Miki

6. A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

7. A játék címe

(4) 10/10
Kiadó: ***THQ*** Fejlesztő: ***Volition Inc.***
(2) Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1, DTS***
VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10
(5) Szerző (3) CONSOLE CORNER

SPEC OPS THE LINE

DUBAI VÉRES HOMOKOZÓ

A Spec Ops cím nem csak azoknak lehet ismerős, akik nyomon követik a legújabb videojátékos híreket és előzeteseket, de a kilencvenes évek játékosainak egyaránt. A Spec Ops: Rangers Lead the Way 1998-ban jelent meg PC-re, és egy egész szériát indított útnak, mely két folytatás után már a PlayStationre és a Dreamcastra is ellátogatott. A lankadó érdeklődésnek köszönhetően azonban a sorozat hamar el is tűnt a köztudatból (ahova igazából már betörni se sikerült annyira), és a Rockstar Vancouver csapatának gondos kezei alatt készülő PS2-es epizód a bejelentésnél tovább nem is jutott. A 2009-es Spike VGA-n pedig aztán leleplezték a sorozat reboot-ját, a Spec Ops: The Line-t, és... valakit biztos érdekelt már akkor is, de erős a gyanúm, hogy kisebbségben voltak. Aztán ahogy telt az idő, jöttek a trailerek, egyre többet mutatott magából a játék, elkezdte felkelteni az érdeklődést, megragadni a tekinteteket és most, 2012 júniusában, az E3 hónapjában ott tartunk, hogy a Spec Ops: The Line négy oldalt érdemel.

Tegyük hozzá, hogy a 2K Games azért nem mert olyan nagyot kockáztatni, és ügyesen is tették, hiszen bár a június hírek szempontjából erős hónap, megjelenések szempontjából kevésbé. A Spec Ops témaválasztásában is épp ennyire biztosra megy: a Call of Duty 4 óta aranykorukat élő modern katonai TPS-ekkel ugyanis bukni nem sűrűn lehet. Persze még a tökéletes témaválasztás, tökéletes időzítéssel párosítva is elbukhat, ha nem alapszik élvezetes játékmeneten. A készítők mondjuk itt sem kreativitásukat villogtatták, de itt is a lehető legmegbízhatóbb forráshoz nyúltak, amit csak találhattak. Ha mindenképpen konkrét szoftvereket kellene megneveznem, azt mondanám, hogy a Spec Ops: The Line az Uncharted és a Ghost Recon szerelemgyereke, mindkettőből átörökítve ezt-azt.
Hogy melyikből pontosan mit, arról majd később, először nézzük azt, hogy konkrétan miért is fogjuk halomra ölni fél Dubajt.

A luxusáról elhíresült várost döbbenetesen nagy homokvihar árasztotta el, így az USA, a sereg egyik zászlóalján (a 33-ason) keresztül – melyet John Konrad ezredes vezet – segítségükre siet. Az evakuálás kezdetben sikeresen zajlott, ám később, a viharok erősödésével a sereg kivonását is elrendelték, ezt a parancsot azonban Konrad nem teljesítette, és leghűbb embereivel hátra is maradt. Azonban a legutóbbi nagy vihar óta nem érkezett róluk hír, ez pedig már hat hónapja történt. Ez idő eltelte után azonban segélyhívás érkezik a városból, így kezdődhet a mi kalandunk.
Az általunk irányított főhős Martin Walker, akit a mostanában agyonfoglalkoztatott Nolan North szólaltat meg. Walker személyes ügyének érzi a történteket, mivel Konrad ezredesnek köszönheti életét. Útjára Alphonso Adams és John Lugo kísérik el, azzal a céllal, hogy túlélőket keressenek, és mentsék ki őket. Persze a mentőakció sem úgy alakul, ahogy várták, és már az elején fosztogatók barátságtalan fogadtatásával kell szembenézniük, akik az egész várost uralják, és a 33-as zászlóalj megmaradt embereit vadásszák.

Na, most jöjjön a vallomás: ez a cikk eredetileg egy előzetesnek indult, a múlt havi számra. Akkor az első öt fejezetet volt szerencsém kipróbálni, és az alapján szűrtem le a véleményeimet, és az ezt követő sorok azt taglalták volna, miként hozza a Spec Ops mindenből a kötelezőt, hogyan bújik meg a szürke tömeg mélyén, és élvezi a majd' érintetlen megjelenési zónáját. Őszintén szólva, az első öt fejezet alapján én nem láttam az egész sztoriban többet egy B-kategóriás akciófilm jeleneteinek ürügyénél. Hiába voltak erősek a képi hatások: a rothadó hullák, a homok fedte város, ha nem mutatta meg igazi erejét a szoftver. És pont ez a baja a demónak is: ha van demo, ami nem emeli ki egy játék előnyös oldalát, hát ez az. Nem, nem rossz ez, csak éppen teljesen érdektelen, átlagos milicista szoftver képét festi, ami a huszadik CoD-kopi is lehetne, és csak azért érdemel figyelmet, mert az uborkaszezon nyitócímeként feszít. Ekkorát rég tévedtem.

Azonban már ekkor láttam azt, amit a game egészen biztosan tud garantálni: az egyszerű kikapcsolódást adrenalinnal fűszerezve. Ahhoz azonban, hogy ez működjön, tényleg







szórakoztatnia kell a szoftvernek, így itt már nem lehetett mellényúlni. Ahogy a jó B-s akciófilmnél, úgy az ilyen játékoknál is fontos az, hogy pörgős legyen, izgalmas, és természetesen látványos. Pörgős? Maradéktalanul. Mivel a program nem kifejezetten próbálja keverni műfaját, így nem egy akció-kaland-puzzle cucc, hanem egy fakocka egyszerűségű shooter, a kemény tűzharcokból egészen biztosan nem lesz hiány. Bár nem egyszer éreztem kissé önismétlőnek azt, amit látok, az unalmastól mindig kényelmes távolság választotta el. Izgalmas? Többnyire.
Bár a féktelen lövöldözés, ha unalomba nem is fullasztja a játékost, azért azt sem fogjuk érezni, hogy ez életünk élménye. Ezt némileg orvosolja, hogy a környezetet bevetve, nem egyszer kerülünk majd olyan helyzetbe, ahol egy épület összeomlása, vagy egy homokvihar teszi igazán naggyá a feszültséget. Igazából ez utóbbi maradt meg bennem úgy, mint az SOTL legegyedibb, legkülönlegesebb játékeleme, ugyanis volt szerencsém olyan tűzharcba keveredni, ahol orromnál nem sokkal mutatott túl látóterem, és mozgásomat is jelentősen korlátozta a képernyőt szinte felemésztő homok. Ráadásul ezeket az időjárásviszonyokat nem egyszer fordíthatjuk előnyünkre, elvégre egy komolyabb homokvihar esetén a méretes ablakok kilövésével könnyen eláraszthatjuk ellenfelünket (illetve ha rossz helyen állunk, akár magunkat is), a kint őrjöngő portengerrel. Ráadásul a Yager csapata ezer örömmel lep meg a homok alatt rejtőző esetleges csapdákkal, váratlan helyzetekkel, ezzel kissé felrázva az alapból sem unalmas játékmenetet. Nyilván nem ábrázolja olyan szépen, mint az Uncharted 3, de a homok által nyújtott lehetőségek tárházát sikeresen aknázták ki a fejlesztők.

Látványos? Hááááát, próbál az lenni.
Bár igazán nagyszabású jeleneteknek, hatalmas viharoknak és pusztításoknak és váratlan bombázásoknak lehetünk szemtanúi, mindez némileg tompább hatással bír a közepes technikai megvalósítás mellett. Mert a Spec Ops biztos, hogy nem csúnya, de azt se mondanám rá addig, míg látásom birtokában vagyok, hogy szép. Ha valamivel azonban nem tudtak mellényúlni a készítők, azok a hangok. Hiába unom már kissé, hogy Nolan North hangját hallom vissza minden harmadik játékban, még mindig tagadhatatlan a profizmusa, és szerencsére minden társa hozza a színvonalat. Ami pedig a zenéket illeti, a lehető legvagányabb soundtrackot kaptuk a belassított, stílusos akciójelenetek aláfestésének. Csillagos ötös!

Na már tényleg csak azon áll, vagy bukik a dolog, hogy miként is néz ki ez az egész élesben. Ahogy már mondtam, alapvetően egy egyszerű shooterrel van dolgunk, ezek alapvető elemei pedig a Gears of War és Uncharted által már remekül bejáratott sémához ragaszkodnak. Utóbbi további hagyatéka a környezet interakciója a csatákban, azok a jelenetek, mikor körülöttünk minden szétomlik, a homokviharról – mely a Naughty Dog szériájában nyilván színvonalasabb, de kevésbé interaktív tálalást nyert – nem is beszélve. Fontos megemlíteni, hogy nagy örömömre, a nehézségi fokot sikerült pont a korrekt szintre belőni, így komolyabb nehézségi fokon garantáltan többször fogunk izzasztó helyzetbe kerülni. Ehhez párosulnak a Ghost Recon taktikai-katonai elemei. Mivel a fő sztorinak három központi karaktere van, a csapat együttműködése, és főleg az általad kiosztott parancsok létfontosságúak: különböző gombkombinációkkal lehetőséged van egy adott pont támadására, bombázására, illetve egyéb dolgokra utasí-



tani társaidat. Ennél többet azonban sajnos ritkán tudott biztosítani, így a dolog taktikai részénél szintén túlzott egyszerűséghez ragaszkodtak a fejlesztők.

A preview verzió nyüstölése alatt azon törtem a fejem, vajon mi lehetett az oka annak, hogy ebből végül nem egy coop játék lett, elvégre annyira adja magát, hogy az már fáj. Kiderült, hogy ennek is megvan az oka, de nem fogom lelőni a sztori poénjait: majd megtapasztaljátok magatoknak.

Félreértés azért ne essék: nem volt problémám a mellém kiosztott csapattársaknak, Adams és Lugo az AI irányítása alatt is remek segítségnek bizonyult, abszolút hasznos társaknak. Nem lőnek szándékosan mindenhol mellé, hogy rám maradjon az ellenséges sereg 98%-a, és nem lövetik agyon magukat minden sarkon, hogy aztán rohangálhassak hozzájuk doktorosat játszani.

Ennek ellenére szívesebben láttam volna emberi társakat az oldalamon, ezt pedig orvosolja is a saját küldetésekkel rendelkező online coop mód, aminek a fejlesztését egy másik csapat végezte.

Amíg én akkor eljutottam, kevés kifejezetten zavaró dologba botlottam a The Line-ban, ezek közül mindössze kettő az, ami említésre méltó: az egyiket fentebb már említettem: a játékmeneti változatosság hiánya.

Ez nem jó dolog, és később sem sokat javult, azonban említendő, hogy nem is feltétlenül annyira rossz, hiszen a fejlesztők ebben is inkább ahhoz ragaszkodtak, amihez biztosan értenek. Ennél fogva irányításában sem túlbonyolított a szoftver, és többnyire zökkenőmentesen kezelhetjük katonánkat (bár halkan megjegyzem, hogy még mindig ideggörcsöt kapok attól, amikor a sprintelés és a fedezékbe bújás egy gombra van téve, de ez biztos az én egyedi problémám).

Ennek ellenére szívesen láttam volna valamit, ami kizökkent az egyszerű tűzharcok sorozatából, persze ezt még mindig megkaphatom a végleges változatból.

A másik dolog, ami böki a csőröm, szintén kétoldalú probléma. A pályák, a helyszínek túlzottan összetettek és nagyok. Gondolom most mindenkinek felszökött a szemöldöke



a tarkójáig, hogy ez meg mégis miért lehet probléma, de elmondom: egy ilyen egyszerű játékmenettel operáló szoftvernél nem túl szerencsés az, hogyha a túlzottan szétzilált, nagyra nőtt pályák kizökkentik a lineáris élmény ritmusából. Engem ugyanis a két órás betekintésem alatt is nem egyszer tudott összezavarni a szoftver, hogy most merre is van az arra.

Ekkor jött a teljes verzió, és két sokkoló meglepetés ért: az egyik, hogy mennyivel több rejlett a szoftverben a korábban látottakhoz képest, a másik pedig, hogy mennyire rövid ideig. Mert a Spec Ops egyszemélyes sztorija valami egészen brutális módon mászik ki abból a sablonból, amelyben én a kezdetekkor láttam, és váratlanul komoly történeti szálat mutat be nekünk, hatalmas súlyokat helyezve saját döntéseinkre, többször is lesokkolva minket. Elképesztően izgalmas, fordulatokkal és meglepetésekkel teli akciódús történetet kaptam, csak sajnos nem élvezhettem olyan sokáig, mint szerettem volna. Ugyanis az összesen 15 fejezet együttes hossza alig haladja meg az öt-hat órát, pedig direkt hardon nyomtam, hogy az élmény tovább tartson. Persze ehhez is lehet pozitívan állni: van hatféle befejezés, továbbá van (illetve nemsokára lesz) egy koop küldetéscsomagunk és egy – a kötelezőt, és csakis azt nyújtó – kompetitív multink. Előbbiről azért nem tudok írni, mert még nem jelent meg (ingyenes DLC formájában érkezik a megjelenés után nem sokkal), utóbbiról pedig, mivel a játék megjelenése előtt íródtak eme sorok, és ellenfelet ilyenkor vajmi keveset találhattam. De a rendszert már egy-két random tesztelővel nyomott menet is remekül ábrázolta: a szokásos. Nem ebben van a szoftver ereje.

A júniusi hónap pangásakor a Spec Ops akár egy átlagos shooter is lehetett volna, ilyenkor még így is érvényesülhetett volna, ám szerencsére a Yager csapata élt az adott lehetőségekkel, és olyankor csapott arcul minket a The Line-nal, amikor mindenki érezni fogja. Váratlanul jó történet, morális kérdések és döntések, és a természeti viszonyok remek alkalmazása. Ezek azok, amikben a szoftver mindenképpen kimagaslik stílusán belül. Az átlagoson alig túlmutató grafikai megvalósítás, az egyszerűcske játékmenet és a kiábrándítóan rövid szingli kampány azonban sajnos megfosztják attól a lehetőségtől, hogy az idei év „legjei" között emlegessük.



De egy leget én mindenképpen megszavazok neki: a legnagyobb meglepetést. Kipróbáltam, kicsit fanyalogtam, és elkönyveltem magamban egy közepes akciójátékot, ami semmi újat nem fog mutatni.
Úgy gondoltam, ha hollywoodi megközelítésből állnék a Spec Ops-hoz, akkor az Uncharted és a Gears of War AAA-s szuperprodukciói mellett csak a Jean-Claude Van Damme és Steven Seagal-féle B filmek szerepét tölti be majd. És mit kaptam?
Egy független filmstúdió díjnyertes alkotását, mely ugyan a kis költségvetés miatt nem fogja szétrobbantani az IMAX mozik vásznát, de az otthoni kollekcióm ékes tagját fogja képezni, és élvezettel ülök le elé újra és újra.

A The Line előnye nem az, hogy a legszebb, a legjobb, a legtartalmasabb, de nem is a legkreatívabb. A legváratlanabb. És ez épp elég ahhoz, hogy emlékezzünk rá.

8/10

Kiadó: ***2K Games*** Fejlesztő: ***Yager Development (single), Darkside Game Studios (multi)***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DTS, DD 5.1***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 9

CONSOLE CORNER

rolmanus

THE AMAZING SPIDER-MAN

Bizsereg a *teszt*… izé *pók*ösztönöm!

„A nagy erő, nagy felelősséggel jár."

Mióta az eszemet tudom, oda vagyok Pókemberért… Talán négy vagy öt éves lehettem, de még mindig tisztán emlékszem azokra a kis csíntevésekre, amikor belógtam a testvérem szobájába, hogy – az akkoriban bábeli magasságokig érő – polcról elcsórjak néhányat, a Peter Parker kalandjairól szóló képregény füzetekből. Bár még olvasni sem tudtam, már akkor lenyűgözött a piros-kék ruhába bújt szuperhős… sok év telt el így, lassan s közben én is megkomolyodtam: mind inkább többet és egyre többet szerettem volna megtudni a hálószövőről, illetve arról a világról, amiben ő él. A kutatómunka nehéz volt, hiszen az internetet, mint olyat, hallomásból sem ismertük azokban az időkben, ám még ennek ellenére is sikerült egy egész A/4-es füzetet megtöltenem az összegyűjtött információkkal: a szuperhősök és a rosszfiúk polgári nevei; Norman Osborn, vagyis a Zöld Manó titkos raktárai (amiket ráadásul be is jelöltem egy beragasztott Manhattan térképen); eredettörténetek; rajzok, illusztrációk, stb...
Hála ennek a füzetnek (is), képzeletemnek semmi sem szabhatott határt: képes voltam órákon keresztül eljátszani azzal a gondolattal, hogy én vagyok Pókember.
Kölyök voltam és kapaszkodni szerettem volna valakibe: olyanba, aki erős, bátor, de mégis ember… emberi problémákkal. Pókember pedig, ilyen szuperhős.
Peter Parker középiskolásként tett szert emberfeletti képességekre egy sugárfertőzött pók csípésének köszönhetően.
Újonnan szerzett erejét és gyorsaságát öncélúan kezdte használni, azonban bácsikája tragikus halála miatt – amelyért közvetve ő is felelős volt –, rá kellett döbbennie, hogy *„A nagy erő, nagy felelősség jár."*

A Stan Lee és Steve Dikto által megalkotott figura 1962 augusztusában, az Amazing Fantasy #15-ben debütált a nagyközönség előtt. A Marvel akkori tulajdonosa, Martin Goodman nem igazán látott fantáziát Pókember karakterében, de végül engedélyezte, hogy a megszűnésre ítélt cím utolsó számában leközöljék a hálószövő eredettörténetét: az viszont csak hónapokkal később derült ki, hogy ebből – az előző példányoktól eltérően – jóval több fogyott: ez a kiadót is meggyőzte a folytatásról.





Pókember egy olyan korban tűnt fel, amikor a képregények fiatal szereplői, csupán segítőtársak lehettek. Peter Parkernek nem csak szuperhősként, kamaszként is szembe kellett néznie az élet árny oldalaival. A kitalált karakterek személyiségének ilyenfajta mélyebb megformálása és bemutatása mérföldkőnek számított a képregényhősök történelmében.

„A múlt árnyéka"

Az új recept tehát sikeresnek bizonyult, már csak azért is, mivel a falmászó az 1963-as The Amazing Spider-Man füzet óta számos könyv, televíziós sorozat, film és – ami számunkra fontosabb – videojáték főszereplője lett. Utóbbi műfajt kicsit tüzetesebben is megvizsgálva – ha eltekintünk a hőskorszakban készült alkotásoktól – kiderül, hogy az első igazi nagy durranás a PlayStationre megjelent Spider-Man volt. A kritikusok is elismerően nyilatkoztak a játékról, a rajongók pedig odáig voltak érte: megnyitható kosztümök és képregény füzetek(!), telitalálat történet, „pókos" beszólások, valamint a hálóhintázás élménye az akkori technikai megvalósítások maximumán. Jó játék volt, amit egy kevésbé összeszedett folytatás követett… Ezután egy évig csend honolt Peter háza táján, egészen az első mozifilmig: a Spider-Man 1-2-3 közül leginkább a második epizód videojátéka lehet említésre méltó, hiszen az addigi kötött küldetések mellé végre megnyitották Manhattan kapuit. Szabadon bejárhattuk a várost, arra lógtunk, amerre épp kedvünk tartotta.
Ám, az ezután következő Ultimate Spider-Man, a harmadik film adaptációja és a Web of Shadow már nem tudott túlmutatni önmagán. A pókesszencia, ami az addigi szoftvereket jellemezte, elveszett valahol… De szerencsére, új légy került a hálóba, amely visszatért a PS1-es érához, a történetorientáltsághoz és amennyire csak tudott, tökélyre fejlesztette a harcrendszert, valamint a hozzá tartozó fejlődési szisztémát. Ez a légy a Beenox volt: a Shattered Dimension meghozta a várt sikert, ám a folytatás, az Edge of Time (megismételve a történelmet) csúnyán megbukott…
És íme, végre elérkeztünk tesztalanyunkhoz, a The Amazing Spider-Manhez. Tudom, a bevezető csöppet hosszúra nyúlt, de úgy gondolom, szükséges a karakter és az előző szoftverek ismerete ahhoz, hogy az értékelő dobozban fityegő szám ne csupán egy matematikai érték legyen szemetekben. Rávetül-e a múlt árnyéka az ASM-re, vagy képes kilépni abból? Az elkövetkezendő oldalakon megtaláljátok a választ Kedves Olvasóim.

„Az elődök hagyatéka"

A The Amazing Spider-Man fejlesztése már jóval a filmtrilógia rebootjának forgatása előtt elkezdődött, így a játék, nem az új mozi cselekményét dolgozza fel. Éppen ezért, a program nyitányának első néhány percét nem is nagyon értettem: csak később esett le az, hogy a stuff története, közvetlenül a vászon látottak után játszódik. Bár lehet, hogy nem tűnik annak, de ez hatalmas húzás volt a Beenox-tól, hiszen így mindenféle megkötés és logikai buktató nélkül használhatták fel a Pókember füzetek leghíresebb(?) szereplőit.

Ráadásul ezek a srácok hatalmas képregényfanok lehetnek, ugyanis nagyon odafigyeltek arra a hatalmas, tátongó szakadékra is, ami elválasztja a képregény(eke)t és a mozifilmet egymástól. Hiába új az alaptézis – kísérletek a fajok keresztezéséhez –, ezek a karakterek még annak ellenére is megtartották a rájuk jellemző személyiségüket, hogy eredettörténetük a feje tetejére állt.
Hatalmas piros pont ezért a csapatnak, örömmel nyugtáztam, hogy néhanapján a rajongókra is gondolnak...

Igen ám, ez eddig tényleg szép és jó így leírva, de az igazság az, hogy az Edge of Time sem azért volt... hogy is fogalmazzak… hulladék, mert sutba vágta az eredeti receptet. Nem, az EoT olyan volt, mint egy DLC. Ez tény, nincs mit rajta szépíteni… viszont ez a stuff: ez más tészta.
Miért? – a kérdés teljesen jogos. Tudjátok, (és itt visszakanyarodnék a bevezetőben említett elődökhöz) közel húsz év távlatából én már semmi olyasmit nem látok, amit még el lehetne sütni egy Pókemberes játékban. A fentebb említett szoftverek mindegyike tartalmazott olyan szegmenseket, amiket pozitívumként értékelhettünk: ez a megállapítás pedig egy roppant egyszerű képlethez vezet minket, amit végre a Beenox is felismert.
Képzeljétek el a Shattered Dimension harc- és fejlődési rendszerét egy nyitott világban, amelyet teleszórtak megnyitható képregény füzetekkel, mellékküldetésekkel, megfűszerezték pókos beszólásokkal és megannyi







poénos utalással. Az ASM játékmenetének alappillérei *az elődök hagyatéka*.

„Hálóra fel!"

Kezdjük talán a sandbox játékmenettel, hiszen ez az a szekció, ami mindezidáig teljesen ismeretlen terep volt a Beenox számára: New York – bár ezúttal kisebbnek érzékeltem, mint a korábbi játékokban –, csakis a miénk, a saját játszóterünk, méghozzá olyan aspektusban, amilyennel még nem nagyon találkozhattunk eddig. Ez leginkább annak köszönhető, hogy a fejlesztők teljesen új megvilágításba helyezték a hálóhintázás élményét néhány nagyon egyszerű, ám mégis lehengerlően új trükk segítségével. Egyrészt, a kameranézet szakít a kistotál beállítással, az operatőr folyamatosan amerikai plánban (vagyis egész közel, térdtől fölfelé) mutatja Pókembert, továbbá a zuhanások, ugrások közben elmosódik körülöttünk a világ, eltompulnak a hangok: igazi audiovizuális orgiát látunk képernyőn, azonban az első néhány órában mindez nem feltétlenül mondható szerencsésnek. Látszik, hogy sokat dolgoztak rajta a fejlesztők, de mégis, legalább kettő-három óra szükséges ahhoz, hogy ráérezzünk az irányításra. Sokáig nem használtam például az úgynevezett Web-Rush fícsört sem, amivel a maszk alól szemlélhetjük a világot: emiatt össze-vissza repkedtem, de még véletlenül sem arra, amerre én szerettem volna… Végül rájöttem, hogy nagyban megkönnyíti a tájékozódást, hiszen lelassul az idő, lehetőséget adva a gondolkodásra és az útvonaltervezésre. Mindenesetre szokni kell a dolgot, ám ha sikerül magunkévá tenni a kontrollt, hihetetlen élményben lesz részünk: a szabad ég alatt.

Nem véletlenül hangsúlyoztam ki az utolsó szavakat, ugyanis a fő történeti szálban (néhány kivételtől eltekintve) az összes küldetés házon és épületen belül játszódik. Bár a zárt helyiségekben is szerepet kapnak hálóvetőink, de azokat leginkább ellenfeleink megbénítására fogjuk majd használni: maga a harc, a játék másik nagy erőssége, viszont egyáltalán nincs túlbonyolítva.

Egy gomb szolgál a szimpla támadásra, egy a speciális mozdulatokra, illetve a harmadikkal kitérhetünk a veszély elől… és pont.

Ennek ellenére nagyon élvezetesek és látványosak a küzdelmek, hiszen a legtöbb opponenst csak a gyenge pontjánál tudjuk megsebezni. Az egyszerű katonákon túl összefutunk majd pókölő robotokkal, fertőzött civilekkel, páncélba bújt hadosztaggal, de a legveszélyesebbek mégis a fegyveres militaristák: Peter nem Superman, két-három találat és már tölthetjük is vissza az előző checkpointot… bár, ha okosak vagyunk, erre nem sokszor fog sor kerülni, még a legnehezebb szinten sem. Lehetőségünk van ugyanis csendben, a plafonon lógva lopkodni és lesből támadni, anélkül, hogy észrevennének minket: itt csak arra figyeljünk, épp merre néz karakterünk, különben igencsak meg tud tréfálni minket a fordított irányítás.

Más a helyzet a főellenfeleknél, náluk mindig ki kell tapasztalnunk, milyen taktika szükséges a legyőzésükhöz… így leírva, papíron ugyan jól mutat ez a mondat, de az igazság az, hogy az alkotók nem vitték túlzásba kreativitásukat: általában mindig egyértelmű, mit kell csinálnunk az adott szituációban és környezetben… ahogyan a játék egészében is. Akad ugyan pár fejtörő, de egyik sem mozgatja meg az agytekervényeinket, a kihívás még Super-Hero nehézségi szinten is valahol a béka feneke alatt van, amit a mellékküldetések sem képesek feljebb tornázni. A legtöbb side-quest dögunalom: autós üldözések, bandaháborúk, piti rablások, fertőzött civilek megmentése… az első néhány chapter között még úgy-ahogy hódoltam







a kötelezettségnek, de a tesztidőszak vége felé már csak a fotós munkákat (amik tényleg érdekesek), valamint az Xtreme Challange-eket teljesítettem. Utóbbi viszont hatalmas csalódás volt számomra, mivel az előző szoftverekkel ellentétben izzadság csepp nélkül teljesítettem az összes időfutamot – példaként felhozva a Spider-Man 3-ban a mai napig van olyan kihívás, amit képtelen vagyok aranyra teljesíteni.
Nem azt akarom mondani ezzel, hogy takaréklángon ég a The Amazing Spider-Man, de tény, hogy ismét olyan plusz elfoglaltságokat kaptunk a sztori mellé, amiket ezerszer láttunk már. Egyedül a képregény füzetlapok gyűjtése ad némi színfoltot a szürkeségbe, hiszen azokból össz-vissz hétszáz darabot rejtettek el a játékban: felkutatásuk azon rajongóknak mindenképpen kötelező, akik szívesen elolvasnák a Rinó, a Skorpió, a Fekete Macska eredeti képregénybeli történetét. Ha már a fanoknál tartunk: tíz megnyitható kosztüm vár ránk, megtalálásuk pedig – meglepő módon – naptárhoz kötött. Ez az ASM egyetlen online fícsöre: a Beenox minden héten felfed valahol a városban egy pókjelet, amit le kell fotóznunk. (A szemfüles gamerek azonban rájöttek, hogy minden álruha megtalálható a lemezen, így elég, ha a gépünk óráját előrébb tekerjük, úgy december környékére… jó vadászatot!) Az egyetlen szépséghibájuk ezeknek a gúnyáknak, hogy az alap piros-kékkel ellentétben nem szakadnak: igen, ha még nem említettem volna, a harcok látható nyomott hagynak Pókemberen. Ha elég sokáig kihúzzuk anélkül, hogy visszatérnék az apartmanunkba, cafatokban fog lógni rajtunk a felszerelés…

Karakterünk ilyen aprólékos kidolgozása (iszonyatosan sok fázisból építették fel mozgáskultúráját) a város egészére is jellemző: New York él, lélegzik, lakói folyamatosan az utcán csámborognak: találkozhatunk hajléktalanokkal, utcai munkásokkal, járőröző fakabátokkal, bankba siető csinibabával és még sorolhatnám napestig. Nagybetűs atmoszférát kölcsönzött az élettelen poligonokba mindez, amire hatalmas lapáttal rátett az is, hogy jókora mennyiségű, előre scriptelt jelenet szemtanúja lehettem. A grafika bőven az elvárható minimum felett teljesít, bár az élsimítás hiánya és a framerate ingadozása ront valamelyest az összképen. A hangzásvilág nekem bejött, ahogyan a soundtrack is tökéletesen passzolt az akcióhoz.



„Hiszem, hogy mindannyiunkban rejtőzik egy hős."

Mivel lassan kezdek kifutni az oldalról, úgy érzem, ideje végső konklúziót vonnom a The Amazing Spider-Manről. Megismerhettétek Peter Parker történetét az enyémmel egyetemben, és elkalandoztunk a múltba, hogy annak segítségével teljes képet kapjunk a jelenről: a tesztidőszak alatt kicsit újra gyerek lettem, hiszen előkotortam a régi képregényeimet, újra megnéztem a filmeket, ráadásul még a legújabb a Hihetetlen Pókember füzetet is beszereztem a közeli újságostól… tisztára lázban égek, és mint rajongó, maximális ponttal jutalmaznám az ASM-t.
De, nem mint rajongó ülök most a szövegszerkesztő előtt. Mindenekelőtt, tesztelő vagyok: bár a The Amazing Spider-Man összességében tartalmazza mindazokat a pozitívumokat, amit rég együtt szerettünk volna már látni egy Pókemberes játékban, nem hibátlan alkotás. A sztori még a legnehezebb szinten is tizenegy, tizenkét óra alatt abszolválható, a mellékküldetések fele pedig frusztráló vagy kihívásoktól mentes. Hiába vannak megnyitható extrák, a gyűjthető dolgokat és a képregények iránti hűségre való törekvést, csak a játékosok egy kis keresztmetszete fogja értékelni. Ám, még ennek ellenére is a program, jó akciójáték.
Nem a legjobb, de (kényes) mércénket simán megüti. Sokan hasonlítják a szoftvert a Batman: Arkham Asylumhoz, Arkham City-hez, de meglátásom szerint, feleslegesen: attól ez még, nagyon messze áll… de már jó úton halad és éppen ezért tudom ajánlani mindenkinek, aki nem szenved arachnofobiában.
Hiszem, hogy mindannyiunkban rejtőzik egy hős – itt a lehetőség, ne hagyjátok ki!



8/10

Kiadó: ***Activision*** Fejlesztő: ***Beenox***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***Dolby Digital***
VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

CONSOLE CORNER

Dzsek





Cirkusz, ami itt van

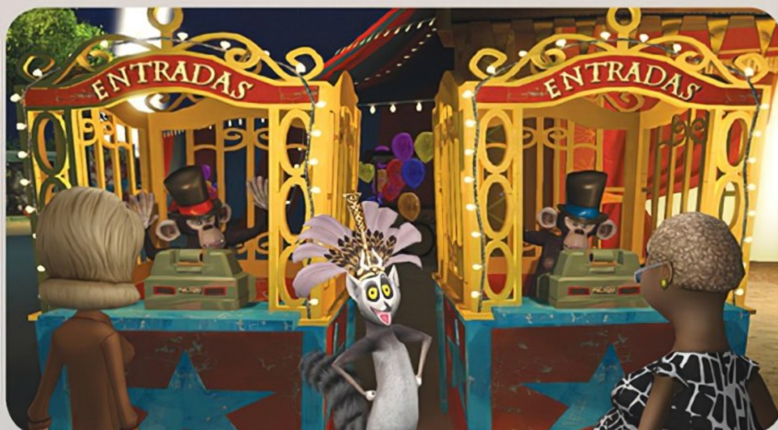
Momentán egyfajta uborkaszezonként tudom jellemezni a magyar filmszínházak aktuális kínálatát. Múltkorában csak nagy nehezen sikerült kiválasztanunk valamilyen, mindkettőnk számára fogyasztható alkotást azon ópuszok közül, amelyek nem tűntek teljes bukásnak... ez végül a Men in Black 3 lett, ami elvárásainknak megfelelően nem az élmezőnybe tartozott, ugyanakkor szódával elment.
Én saját jószántamból nemigen nézek meg animációs filmeket – pedig tudom, hogy ezek nem kizárólag a gyerekekhez szólnak –, és eme hozzáállásom az immáron hetedik életévét taposó Madagascar sorozatra is igaz. Viszont mivel én lettem kiválasztva a Madagascar 3: Europe's Most Wanted című friss eljövetel videojáték-adaptációjának értékelésére, legalább a mozi cselekményét, valamint a róla tudni illendő dolgokat átfutottam, hogy lássam, mekkora lényegi párhuzamot lehet vonni a két etűd közé. A film kritikáit áttekintve, valamint a game végigjátszása során általam tapasztalt élményeket összevetve annyi biztos, hogy a mozgóképes változat sikerült jobban, nagyjából a papírformának megfelelő módon.

Ami a cselekményt és a szereplőket illeti, a játék – nagy vonalakban – követi a mozit. Bár a film figuráinak nagy százalékával találkozunk valamilyen kontextusban, a fő irányítható karaktereknek Alex, az oroszlán, Marty, a zebra, Melman, a zsiráf, és Gloria, a víziló számítanak, őket kísérjük végig a sztori fő helyszínein (Róma, Pisa, Párizs, London és egy nüánsznyi New York), támogatva a Madagaszkárra való hazatérés eredeti törekvését.

Ennek mikéntje egy meglehetősen egyszerű, sőt viszonylag hamar unalmassá váló szisztéma alapján valósul meg. Állataink célja minden egyes városban egy cirkusz felépítése, majd az abban rendezendő, látványos előadás prezentálása.
A karakterek mindig párban indulnak el bevetésre, vagyis a cucc szinte az első gombnyomástól kezdve ketten, avagy szingliben játszható. Az ilyen kooperatív anyagok régi hagyományainak megfelelően a figurák különböző, speckó tulajdonságokkal rendelkeznek, és közösen összedolgozva kell teljesíteniük az objektívákat. Alex nagyokat ugrik, Marty ágyúgolyóból vagy sima indító platformokról lövETI ki magát, Melman és Gloria pedig kötéltáncol. A víziló hölgy erényeihez tartozik, hogy ő az egyetlen kétéltű állat, aki nemcsak úszni tud, de a víz alatt korlátlan ideig képes tartózkodni. Mindegyik karakternek van másodlagos tulajdonsága is, így Alex és Marty különböző hanghatásokkal tudnak lényeket (jobb sorsra érdemes galambokat) elzavarni az útból, Melman és Gloria pedig a továbbjutás érdekében összezúzandó faládákat törnek össze. A Madagascar 3 fantáziadúsabb oldalát szerintem ezen becses tulajdonságokkal ki is merítettem...

A cirkusz felhúzásához először is építőanyagra van szükség, melyet a négytagú kompánia szed össze az irányító agynak számító pingvin, Skipper utasításainak megfelelően.
Ezek az objektumok minden városban ugyanazok: fa, különböző lámpák, lufik, plakát alapanyagok. A küldetések egy része valamilyen egyedi tárgy fellelésére koncentrál, ami általában valamelyik épület tetején foglal helyet. Ilyenkor meg kell találni az útvonalat, hogyan jutunk fel a magasba a két, rendelkezésünkre álló jószág képességeit összehangolva. Utóbbit elképzelni nem nehéz, de azért mégis szolgálok egy-két példával: mondjuk Gloriának vagy Melmannak át kéne sétálnia egy, a magasban kifeszített kötélen, ám az azon sorakozó galambok ezt lehetetlenné teszik, úgyhogy az ilyenkor rendre párként besorolt Alex zavarja el a szárnyasokat. Máskor a szomszéd háztetőn kell mondjuk aktiválni egy liftet, ami a magasra ugrani nem tudó állatot transzportálja feljebb, ilyenkor Alex vagy Marty a kart megtekerő fél, Gloria vagy Melman pedig liftezik. A víz alatti feladatokat értelemszerűen mindig Gloria oldja meg. Szerintem ez az a pont, ahol a game gyerekeknek igenis kihívást jelenthet, és hasznos lehet anyuka / apuka jelenléte a másik kontroller végén. Nem mindig találja meg az ember az utat elsőre, szemfülesnek kell lenni! A feladatot színesítendő minden városban tekintélyes mennyiségű gyűjthető tárgy várakozik összeszedésre, a különböző karakterekre lebontva: így Alexé a csillagok, Marty-é az ágyúgolyók, Melmané a lázmérők, Gloriáé pedig a virágcsokrok. A gond ezekkel az, hogy minden helyszínen ugyanannyit kell ugyanazokból bezsákolni, szóval egy idő után iszonyatosan unalmassá tud válni a dolog – jómagam azzal könnyítettem saját, már-már krónikussá váló helyzetemen, hogy csak az utamba kerülő dolgokat szedtem össze, és nem keresgéltem őket külön.









A pályákat nehezítendő kerültek bele a kondérba a városokban szabadon mászkáló vadállatok befogására képesített „állatfelügyelők", akik elől menekülnünk kell, ha észrevesznek: elfutunk, vagy valamelyik üres talapzatra felállva szoborrá merevedünk. Ugyancsak iszonyat unalmas egy idő után! Kapaszkodjatok meg, az állatok lopakodni is képesek, amikor napszemüveget biggyesztenek az orrukra és lassabban mozognak. Mennyire hatékony, mennyi értelme van? Semennyire és semennyi. A cirkuszhoz szükséges tárgyak összeszedésének másik útja versenyek képében kelül tálalásra: vagy üldözőnk elől menekülünk, vagy társunk ellen indulva igyekszünk nála több objektumot összeszedni. Természetesen ez is párban izgalmasabb, szingliben a szoftver által irányított, különbözőképpen teljesítő társ ellen szállunk ringbe. Persze ezektől a misszióktól se várjatok világmegváltást, mivel alapvetően minden helyszínen ugyanolyanok, a különbséget csupán a nehézségi szint apró módosulása jelenti.

Miután a cirkusz felépült, a célközönség érdeklődése felkeltése végett állataink egy attrakció-szerű állványzatot húznak fel a város legismertebb épülete (pl. az Eiffel-torony) mellé / köré, és azon kell különböző akrobata mutatványokat bemutatni ugyanazokból a típusokból, melyeket a korábbi mászkálások során alkalmaztunk, csak ezúttal mozgó platformok vagy átugrandó karikák által nehezített terepen. Itt is két állat dolgozik egyszerre, a cél az építmény tetején egy, a cirkuszt promotáló, óriási plakát elhelyezése. A gyermekek helyzetét könnyítendő nagyon sok a checkpoint, tehát az esetleges lezuhanásoknál nem kell alulról, elölről kezdeni mindent. Ez a szakasz is minden helyszínen jelen van, a megmászandó konstrukciók térnek el kismértékben egymástól.

Az utolsó állomást magában a cirkuszsátorban rendezett előadás jelenti, ahol a főszereplőkön kívül a filmből ismert szakmabeli „profik" is tiszteletüket teszik, vagyis itt minimális mértékben irányíthatóakká válnak. Az előadás mini játékokból áll, ezek – most már bizonyára meglepő módon – a játék végéig ugyanazon típusokban ismétlődnek minden helyszínen, minimálisan növekedő nehézségi szinten. Két játékos itt is egymással versenyezik, és a szoftver minden feladatot, sőt a teljes előadást csillagokkal értékel. Először jegyeket kell eladni a tisztelt publikumnak egyszerű gombnyomkodó szisztémában (minden gyümölcshöz hozzá van rendelve egy gomb, egy jegyen négy gyümölcs van, nyomd le a nekik megfelelő gombokat a kért sorrendben), majd hasonló rendszer alapján egészséges gyümölcs snackeket dobálunk a közönség soraiba.
Ezt két majom, Phil és Mason végzi. Utána Marty és Stefano lövi ki magát ágyúkból, és repülésük során lebegő gömböket gyűjtögetnek, itt mi irányítjuk őket a bal analóg karral. Most következik az orosz tigris, Vitaly, és King Julien az égő tűzkarikákon való keresztül ugrálással: Vitaly ugrik, Julien pedig dobol és az attrakció pillanatában ráhúz a cintányérra. Nekem talán még ez tetszett a legjobban. Az utolsó előtti szám a kötéltánc Melman és Gloria közreműködésével.
Semmi extra: egyensúlyozás közben felugorva pontgömböket gyűjtünk, vagy felénk repülő tárgyak elől hajolunk el.
Az előadást Alex és szerelme, a gepárdhölgy Gia zárja egy látványos trapézszámmal. Itt csak ugrálni kell, némi izgalmat talán csak Gia elkapása és feldobása jelent.

Úgyhogy maga a fősztori, vagyis a game veleje nagyjából ennyi. A történet lezárása után lehetőségünk van szabadon, mind a négy állattal együtt bejárni a városokat, hogy minden gyűjthetőt összeszedjünk - ennek a trófeavadászaton kívül semmi értelme nincs, mert maga a szoftver nem ad ezért jutalmat. Akinek nincs jobb dolga, az újra végigmehet az állványokon prezentált bemutató előadáson, vagy persze a történetes módban is lenyomhatja az egyes helyszíneket.
A Circus Mode-ban természetesen a cirkusz minijátékai is újra elővehetők, városonkénti leosztásban. Újra csak ott tornyosul bennem a kérdés: ha nem a trófeákért, mi másért?
A Platinum megszerzése egyébként nem nagy kunszt, nekem is megfordult a fejemben, de az unalom általi halál fenyegető réme miatt inkább visszatértem Time Trialezni a TR: Legendben.

A grafika szerintem még csinosnak is mondható. Bár a városok nem túl fantáziadúsak, a látványvilág színes, és egyáltalán nem találkoztam rángatással, ricegéssel.
Az audiót tekintve a szinkron megfelelő, viszont a zenei betétek csapnivalóan unalmasak (minden helyszínen végig egy, azonos futam szól), a járókelők pedig egyfeszt ugyanazt ismétlik, az agyérgörcs felé terelgetve a felnőttebb playereket.

Ahogy a Men in Black 3 mozi, úgy a Madagascar 3 játékváltozata sem lett teljes katasztrófa. Azt gondolom, hogy a hét-nyolc éves gyerekemet még mindig ez elé ültetném le, mint hogy engedjem neki a legfrissebb God of Warral vagy Killzone-nal való, közelebbi ismeretségbe keveredést. Lehet, hogy a gyerekek a fentebb tárgyalt monotonitást is csak később unnák meg, és a szoftver mellett szól, hogy mindvégig ketten lehet vele játszani.
Szóval maradjunk annyiban, hogy csak a Madagascar-hívő lurkók szülei gondolkozzanak el a game beszerzésén, de ők is csak a nyomott árú verzióén.



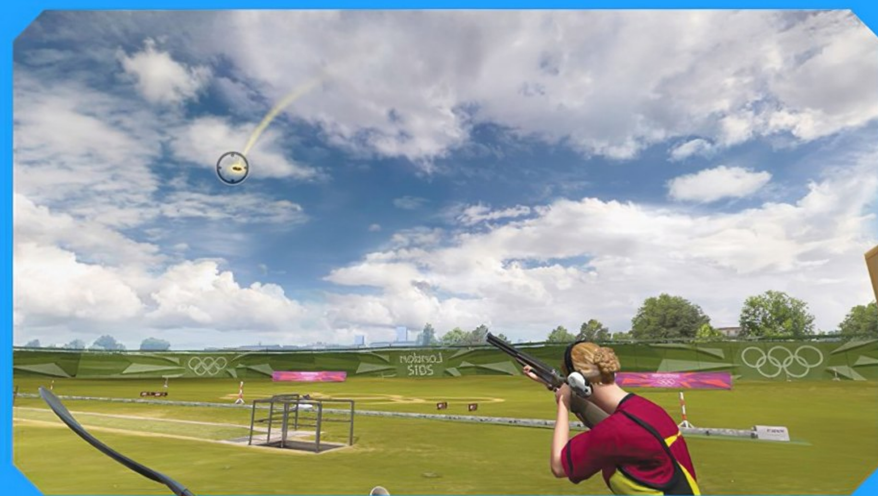
6/10

Kiadó: ***D3 Publisher*** Fejlesztő: ***Monkey Bar Games***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Petúnia

CONSOLE CORNER









Lehet doppingolnom kellett volna?

A XXX. nyári olimpiai játékok 2012. július 27-től szeptember 9-ig kerülnek megrendezésre Londonban, az Egyesült királyság fővárosában; ott, ahol már a harmadik újkori nyári olimpia levezénylésével büszkélkedhetnek az angolok.
A 2012-es olimpián nagyjából 20 fontos jegyárakra lehet számítani, és mintegy 8 millió darabot terveznek értékesíteni belőlük. Ezért cserébe a látogatók 26 sport 39 ágában zajló sporteseményt izgulhatnak végig, nemzeteknek és élsportolóknak szurkolva.

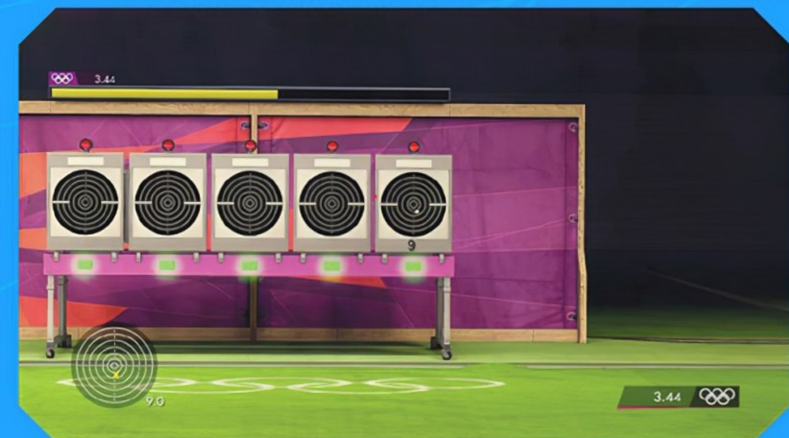
A 2012-es eseményt a SEGA dolgozta fel videojáték formájában, többek között megadva a lehetőséget a lelkes gémereknek arra, hogy a virtuális olimpiai ranglistán egyre előkelőbb helyre tornásszák fel sikeres eredményeikkel saját országukat.

Jómagam kicsit elmaradtam a múltban az olimpiás témájú szoftverek világát tekintve. Konkrétan két olyan game volt, ami igazán el tudta rabolni a szívem: az egyik a Konami Track & Field című játéktermi csodája, a másik pedig a Commodore 64-es Summer Games az Epyx-től, mindkettő a '80-as évek közepéről. Gondolhatjátok, milyen kihívásnak éreztem a feladatot, amikor megtudtam, hogy én nyertem meg a játé-kot tesztelésre.
A London 2012 esetében egyáltalán nem arra voltam kíváncsi, milyen lesz a játék grafikája, látványvilága, vagy a lemodellezett sportágak élethűsége. Az érdekelt, mit tudtak kezdeni 2012-ben a nyolcvanas években bevésett „nyomkodd a gombot, mint az állat, majd állítsd be a szöget" játékmechanikával.

A London 2012 játékmódjait tekintve négy opciót mutat. Az egyszemélyes kampány során lenyomhatsz egy 6 játéknapból álló teljes olimpiát, vagy egyenként és csoportonként is gyakorolhatsz sportokat, harmadik lehetőségként pedig partijáték funkcióban multiplayerezhetsz. A negyedik pont az internetes versengés, melyben értelemszerűen igazi értelmet kapnak az országokra bontott eredmények és listák.

Az Olympic Games menüpontban a képviselni kívánt ország kiválasztása után napi bontásban versenyezhetsz. Minden nap 2 sportág esedékes: délelőtt a kvalifikációk, délután a döntők. A versenyszámokat, melyeken indulni akarsz, mindig te választod ki egy listából, melynél úgy vetem észre, hogy a beállított nehézségi foktól (Easy, Normal, Hard) függ a rendelkezésre álló sportok palettája. (A fokozat ezen felül azt befolyásolja, milyen időket fussanak a gépi versenyzők, valamint egyes sportágaknál a körülményeket – pl. a szélerősséget íjászatnál.)
Az Events Play az olimpiai felkészülés helye, a tulajdonképpeni edzőtábor. Itt 8 kategóriában összesen 46-féle sportot gyakorolhatsz be.
A 46-os szám mondjuk csalóka, hisz ebben benne vannak pl. a futószámoknál a különböző távok, vagy a női/férfi számok, szóval nagyjából 26 sportág vár rád (és akkor már külön vettem az úszásfajtákat).

Mivel a tételes felsorolás kinyírná a rendelkezésre álló helyemet, csak annyit emelnék ki, hogy például a vívás és a birkózás kimaradt a hivatalos repertoárból, ott van viszont az asztalitenisz, a kerékpározás, meg a kajak-kenu.
A Party Play opció a szoftver azon része, mely könnyedebb hangulata által remekül illik a videojátékos sportbulikba – fontos elmondani ugyanakkor, hogy ez nem bugyuta minijátékokat takar, hanem inkább egy lazább, de izgalmas versengést. Az Events pontban (1-4 player számára) választható sportágak között megtalálható a „gerely célba hajítás" és a „freestyle ugróasztal" fantáziaesemény, a Challenges részben pedig 2-4 játékos küzdhet előre kijelölt célok eléréséért offline.
Az Online Play pont, ha csak alulról is, de kellemesen nyaldossa a valós olimpiai versengés érzetének képzeletbeli talpát.









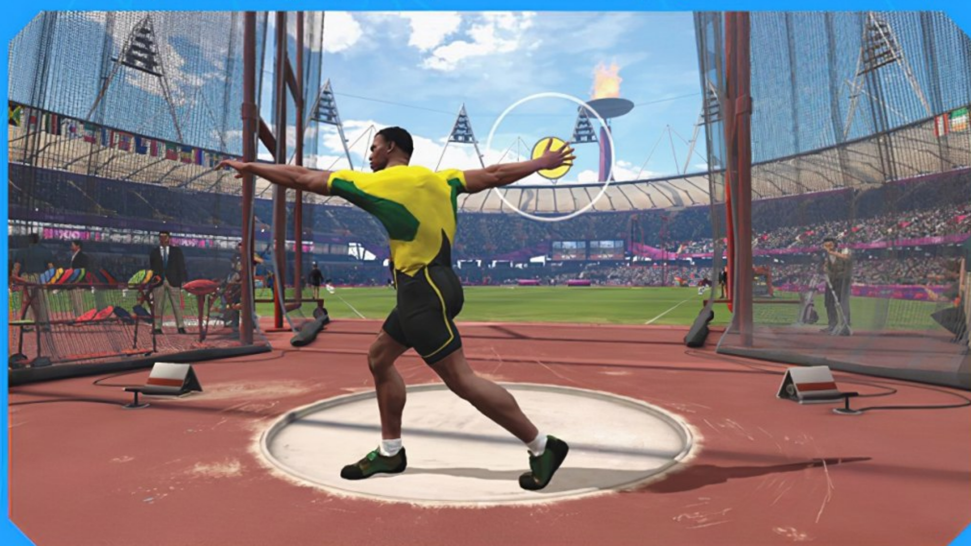


Kedvenc nemzeted színeiben sokféle módon összemérheted tudásod és nem mellékesen szerencséd más országok virtuális sportolóival (2-8). Becsatlakozhatsz a mások által összeállított versenysorozatokba, vagy te is indíthatsz versenyt kedvenc sportágaidat beválogatva. Az igazi poén szerintem az Online Tournament, ahol egy „egész olimpiát" vihet végig a csapat.

A London 2012 sportágainak kezelését tekintve összességében elmondható, hogy a készítők gyakorlatilag megtalálták az arany középutat. A nyolcvanas évek gombnyomkodása az „erő" feltornázására maradt, de a sportok többségénél – főleg az atlétikai számoknál – immár nem a billentyű püfölésének gyorsasága a maximális erőkifejtés kulcsa, hanem a ritmus elcsípése, persze azért a megfelelő sebesség megtartása mellett. Azoknál a sportoknál, ahol a dobásról vagy ugrásról van szó, bejön a képbe az analóg karos szögállítás funkciója is, mely a gyakorlatban először – szerintem – szokatlan lehet a karok könnyedsége miatt (40 és 50 fok között sokszor fura volt eltalálni a megfelelő értéket), de némi tréningezés után egész jól bele lehet rázódni.
A lövész számok célkeresztes megoldással működnek, hozzáteszem, minden esetben kiválóan, az egyéb sportok pedig leginkább az analóg karok megfelelő mozgatását igénylik, esetenként már-már QTE-szerűen. A London 2012 PS3-on Move, X360-on pedig Kinect mozgásérzékelős kezeléssel szerelt: alkalmam csak az előbbit volt kipróbálni, ott úgy vettem észre, a Move-os vezérlés kicsit lassabb, mint a hagyományos.
Nem tudom, X-en Kinecttel megy-e az úszás – ha igen, az a kézmunka érdekes lehet!
Azt mondtam „arany középút", és ezalatt tényleg valami „átlagolós" megoldást értek. Úgy gondolom, a London 2012 sportágai között mindenkinek lesz, ami elsőre jól meg majd; lesz, ami nehézkesen jön meg, de egyszer csak összeáll; és akad majd olyan is, amit az istennek sem tudsz eltalálni.
Ami jópofa ebben, hogy hellyel-közzel mindenkinek más áll kézre. Nyilván ez nem vonatkozik az átlagon felül képességekkel rendelkező, kifejezetten ügyes playerekre: ők valószínűleg már a második játékkal töltött óra után megdobják majd az elérhető maximumot diszkoszvetésben, így aztán számukra a game tartóssága kizárólag az online multiplayer versengésben teljesedhet ki.

Mindezekből kifolyólag nem is könnyű értékelni sem a szoftver kezelhetőségét, sem pedig a szavatosságát. Szubjektív okok miatt időnként imádni, máskor gyűlölni fogod az irányítást, teljesen sportágfüggő módon.
Az pedig, hogy meddig tud lekötni a szoftver, semmi másról nem szól, mint a képességeidről: az átlagos, hétvégi- vagy fungamerek hetekig, hónapokig elmatekozhatnak (akár családi vagy baráti körben) a világrekordok döntögetésével, a profik viszont hamar ráunhatnak az egyszemélyes olimpiára – nekik valóban csak az online versenyek maradnak, ahol természetesen a pillanatnyi legjobb teljesítmény számít, nem az, hogy tegnapelőtt mennyit úsztál a gép ellen. Nagy kár, hogy az emberi hülyeség néha tönkreteszi az olimpiai szellemet: több esetben is megtörtént, hogy a host kilépett egy versenysorozat közepén – mert véletlenül akadt egy szám, amiben valaki a világon ügyesebb volt nála –, elcseszve ezzel az egész menetet.
A London 2012 grafikailag valahol az átlagos és a jó között egyensúlyozik, bár hozzá kell tennem, a látvány en bloc teljesen rendben van, főleg a visszajátszásoknál. Igazából persze vártam volna valami nagyobb durranást, ha már nem kell a programmotornak képernyőnyi bossokat, no meg fotorealisztikus sportkocsikat mozgatni, de ha azt nézem, hogy a futásszámokat kivéve tulképp' mindig az erőkijelzőt vagy a szögmérőt sasoltam, majdnem mindegy is. (A 3D módot valamiért sajnos nem tudtam kompatibilitásba hozni Samsung tévémmel.) Az animáció megfelelő, 1-2 szám van (pl. a strandröpi), melynél bénán tántorognak/mozognak a figurák.
Az arénák hangulata a hanghatásoknak köszönhetően jó. Én a kommentátort lehúztam minimumra, mert zavart a pofázás a koncentrálásban.

Végeredményben nekem fekszik a London 2012. Tettem bele jó pár órát és egyáltalán nem untam meg – köszönhetően talán annak, hogy nem tudtam igazán ügyesen játszani vele. Bénaságom újabb és újabb próbálkozásokra inspirált, örültem az első világcsúcsomnak – gyorsúszásban! –, mint majom a farkának.
Szerettem, amikor a dobogó felső fokán állva végre megszólalt a magyar himnusz. Örültem a magyar zászlónak. Persze voltak számok, amiket a pokolba kívántam, és annak sem örültem, amikor online minden ország agyonvert valamiben…
…na, de ilyen ez a sportszakma!





8/10

Kiadó: ***SEGA*** Fejlesztő: ***SEGA Australia***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD5.1*** 3D: ***van***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Martin

CONSOLE CORNER



Disney·Pixar BRAVE THE VIDEO GAME

Azért ez a stuff annyira nem is bátor…

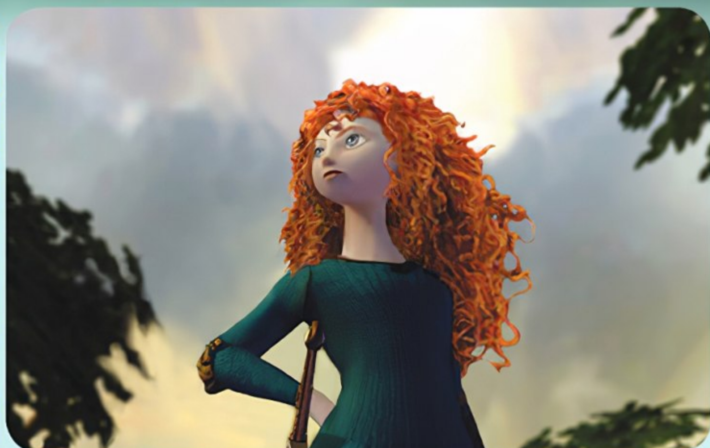
Ha jól emlékszem, valamikor a hónap eleje-közepe tájékán leadtam a Hírek, illetve az Érdekességek rovatba szánt cikkeimet Martinnak, s lazulásképp úgy döntöttem, csevegek egy kicsit Veroninával – szigorúan szakmai dolgokkal kapcsolatban.
Mivel jómagam is hasonló munkát végzek akkor, ha éppen nem a Konzol Magazin oldalait szerkesztem, érdeklődve faggattam őt arról, miképpen zajlik a tördelés folyamata, milyen programmal dolgozik, hogyan illeszkedett be hozzánk, és a többi...
Veronina, a hosszúra nyúló levelezésben, a tapasztalat cserén túl a következő mondattal kedveskedett még: „Peti üzeni, hogy kellene még a Brave is, két oldalban, szmájli." Mivel ajándék tesztnek nem nézem az okát, kíváncsian merültem alá az internet mélyére, hogy kiderítsem, miféle stuff lehet az, aminek bátor címe van.
Első körben valami jó kis fantasy TPS kalandra, vagy megyek'azt'hentelek típusú játékra asszociáltam, ám mikor megláttam Merida-t és főleg a Pixar logót… hát srácok, hogy fogalmazzak: lelkesedésem tova szállt az ismeretlen bitek országába.
Mindannyian tudjuk, milyen szoftverek kerülnek a T. Játékosok kezébe, ha animációs filmek adaptációiról van szó… ám, kivételek mindig akadnak.
A Disney•Pixar Brave: The videogame is kilóg a tömegből s bár bővelkedik hiányosságokban, mégsem annyira hulladék, mint azt az előítéleteink sejtetnék velünk.
Az elkövetkezendő két oldalban, erről próbállak meggyőzni benneteket.

Kezdjük talán a legevidensebb szegmenssel, vagyis a sztorival. Már sokszor hallhattátok tőlem, hogy nem vagyok oda az animációs filmekért… nos, ez azóta sem változott (szerintem nincs meg köztünk a kémia), éppen ezért segítségül hívtam a mindent tudó internetet, hogy mégis csak legyen, legalább halványlila f… gőzöm arról, miért küzdök és egyáltalán: milyen világba csöppenek bele?!
Az idők kezdete óta olyan hősi csaták történetei és misztikus legendák lengik körbe a titokzatos és zordon Skót felföldet, amelyek generációról generációra szállnak.
A nagyszájú hercegkisasszony, Merida szembeszáll a tradícióval, a végzettel, illetve egy ismeretlen fenevaddal, hogy bátorságával példát mutasson népének, és elfoglalja méltó helyét a legnagyobb hősök csarnokában.
Az említett fenevad Mor'du, a nagy, gonosz, fekete medve: őkelméje megátkozta a Szent Követ és ennek következtében mindenféle otromba rosszaság zúdul a Skót felföldre. Merida az egyetlen, aki varázserejének köszönhetően (amit valami vasorrú bába típusú boszorkánytól kapott) rendet tehet a Medvekirályságban, így útnak indul élete legnagyobb kalandjára…
Hát… mit is mondjak. Bomba sztori, igaz? No mindegy, szerencsére a mozifilm feminista(!) áthallásai nem zaklatják a Brave: The Videogame-et: a játék csupa akció, bár igen langyosan tálalva.
Stílusát tekintve, a szoftver platformer műfajt képvisel, néminemű kard és íj által halálra ítélt kreatúrával megspékelve. Ugrabugra, néhány logikai feladvány, eldugott ládák, aranygyűjtés, megvehető új képességek… és nagyjából ennyivel ki is merül a tartalom.
A kameranézetek fix, rögzített pozíciókból mutatják az akciót: kicsit hasonlít a rendszer a Spider-Man Friends or Foe operatőri megvalósításához, ám annál egy fokkal hanyagabb a rendezés. Bár általában jól belátható az előttünk lévő akadály, és mindig tudjuk azt, merre kell továbbhaladnunk, valamint az irányítás sem bolondul meg, úgy érzem, néha túlságosan is kinyitnak a képzeletbeli objektív gyűrűjén: sok nagytotált raktak a programba, ami az audiovizualitás miatt egyáltalán nem volt szerencsés döntés.
Miért mondom ezt? Nos, engedjétek meg, hogy így fogalmazzak: ha nem tudnám biztosan, hogy egy Xbox 360 pihen a tv-állványomon, kanyar nélkül benyelném azt, hogy Nintendo Wii-n tesztelem a Brave-et. Alacsony felbontású textúrák mindenfelé, hanyag munkával megrajzolt tereptárgyak,











nevetségesen egyszerű animációk, ráadásul még a nokedli-effektus is bejátszik.
Utóbbi megállapítás konstans, ugyanis alig akad olyan helyszín a játékban, ahol a framerate 25-30 fölé ugrik…
Zavaró? Rettenetesen, és ha még hozzáveszem a stuffhoz készített szinkron minőségét… akkor nagy a baj. Nulla átéléssel adják elő mondanivalójukat a szereplők és mindez hihetetlenül rányomja bélyegét a játékélményre, mégis…
Mégis, ezek csupán technikai bakik.
Tudom, állandóan hangoztatjuk, hogy 2012-ben elvárunk egy minimális minőséget, de akik túl tudnak lépni ezen, és megpróbálják körítés nélkül élvezni a kalandot, akár órákra a képernyő előtt ragadhatnak.
A Brave ugyanis hiánypótló alkotás, legalábbis PlayStation 3-on és Xbox 360-on biztosan. Már az idejét sem tudom, mikor játszottam utoljára hasonló programmal, ráadásul a tesztidőszak alatt megesett az is, amit csak nagyon kevés játék tud velem megcsinálni: beleláncolt a karosszékbe.

Magam sem tudom miért, hiszen a harcrendszer olyan egyszerű, mint egy piszkavas: egy gomb szolgál a közelharci támadásra, a hátsó pedig ravasz nyilazásra, mégis, a négy különböző, elementáris képesség – amelyek közül nem mindegy, melyiket használjuk ellenfeleinken – egyszerűen megfűszerezi a csatákat. Bár nem kell nagy dologra gondolni, de amikor szembekerülünk három olyan szörnnyel, akik mind másra érzékenyek igazán, igencsak gyorsan kell mozogni, miközben arra is figyeljünk, melyik varázslat van éppen betárazva nálunk.
A feladványok megoldásához sem kell száznegyvenes IQ, viszont olyanok, mint egy jó hideg sör ebben a nagy melegben: Merida elvarázsolt fivérei általában olyan kapuknál kerülnek irányításunk alá, amiket csak ők tudnak kinyitni, közös erőfeszítéssel.
A leírtak alapján, ha egy mondatban kellene összefoglalnom a Brave legnagyobb pozitívumát, azt mondanám, hogy könnyeden szórakoztat: bandukolunk a néhol erdős, máshol havas tájakon, gyűjtögetjük az aranytallérokat, amikért hasznos fejlesztéseket vásárolhatunk az itt-ott megjelenő Szent Kavicsnál, ütjük a rosszarcúakat és közben kergetjük azt az idióta medvét is, világról világra. Kikapcsolja az embert és ez jó dolog… A sztori engem (és szerintem ezzel ti is így lesztek) nem tudott megérinteni, de meglátásom szerint az élmény kárpótolt a felszínesen megírt cselekményért.
És ez az a pont, ahol elérkezem a legnagyobb dilemmámhoz a tesztalannyal kapcsolatban… hogyan értékeljem a Brave-et? Visszaolvasva a tesztet, a képzeletbeli mérleg egyik nyelvén a középszerű megvalósítás tömege áll, míg mellette csupán a szórakoztató, ám tartalomban mégis kevés pozitívumok próbálják meg egyensúlyba hozni az összképet. Számomra talán az a pár, igazi kikapcsolódást nyújtó óra elég lenne a magasabb pontszám odaítéléséhez, de az én feladatom nem csupán a saját, szubjektív véleményem hangoztatása.
A tényeket figyelembe véve és ismerve az Olvasókat, valamint a mai játékosok igényeit tudom, hogy nem fog eladási rekordokat dönteni a Behaviour Interactive munkája.



Kinek tudom ajánlani akkor a programot? Azoknak a családosoknak mindenképpen, akik elviszik a gyerkőcöt moziba… a fiatalok egész biztosan élvezni fogják Merida történetét, főleg annak függvényében, hogy Aput/Anyut is a konzol elé parancsolhatják. Másoknak? Ez már nehezebb kérdés: ha képes vagy elvonatkoztatni attól, hogy csúnya, szaggat, idegesítő főcímzenéje van és kiéheztél már egy – achievementek és trófeák szempontjából is – könnyen abszolválható akció-platformra, akkor tégy vele egy próbát. Ha még a nagy játékdömping előtt hozzá tudsz jutni, olcsósítva (a teljes ár azért kicsit sok érte bárhonnan is nézzük) és igazak rád a fenti jelzők, szerintem ne habozz.

Egy végigjátszást megér, cserejátéknak pedig még azután is tökéletes lesz: én is megyek még összeszedni a maradék gyűjtögetnivalót, mert este party lesz a barátnőmmel, szóval sietnem kell…

6/10

Kiadó: ***Disney Interactive Studios***
Fejlesztő: ***Behaviour Interactive***
Multiplayer: ***1-2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***Dolby Digital***
VIZUALITÁS 4 AUDIO 4 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

CONSOLE CORNER

Dzsek









A '90-es évek vége. Hétköznapi gondoktól mentes középiskolás évek.
A barátokkal Tekken és Gran Turismo partikat nyomtunk, a PC-s haverokkal meg állandóan húztuk egymást, mi a jobb: konzol vagy PC. Kevés dolog miatt irigykedhetett egy konzolos a PC-sekre, de a Diablo miatt mindenképpen. Sokáig álmodni sem lehetett arról, hogy a PC-s sikerjátékot valaha átírják konzolra. Fantasztikus érzés volt, amikor '98-ban megjelent a PS1-es verzió, és a legjobb barátommal elkezdtük nyomni az anyagot. Hónapokig nyüstöltük, felejthetetlen pillanatokat átélve. A hangulat, a harc, a fejlesztési rendszer, egyszerűen tökéletes volt!
Azóta mindig nagyon örülök, ha egy hasonló stílusú anyagot vehetek kézbe.

A 3DS-re most érkezett Heroes of Ruin pontosan követi a Diablo stílusát.
A játék vérbeli, keményvonalas akció-RPG, ráadásul a minőségi fajtából. A programban minden megvan, ami a stílust sikeressé tette. Érdekes kerettörténet, izgalmas és pergős játékmenet, jó harci rendszer, pofás grafika, és ami a legfontosabb, egy nagyon jó többjátékos mód.
A HoR nem újdonságaival akar lenyűgözni. Sokkal inkább az unalomig ismert kliséket találjuk meg benne, ám ezekből az adott, kicsit elkoptatott elemekből mégis egy egészen élvezetes programot hozott össze a Square londoni részlege.
Az első betöltés után nekem rögtön megtetszett a kiváló szereplőgárda. A választható hősök mindegyike különböző harci stílust, erőt, stratégiát képvisel. Változatos fegyvereik, speciális képességeik, kifejleszthető mozgásaik kellő izgalmat hordoznak, minden játékos megtalálhatja a saját stílusának megfelelő harcost.

Akármelyik karaktert is választjuk, az első percek után egyértelművé válik, hogy nem fogunk unatkozni. A program hangulata azonnal megfogott. Az akció folyamatosan pörög, egy percre sincs megállás. Én a pisztolyos fickóval kezdtem neki és pillanatok alatt beszippantott a világ. Némi RPG-s, Devil May Cry-os hangulat vett rajtam erőt, miközben a pisztoly+vágófegyver kombóval henteltem a szörnyeket, kincseket szedtem fel és küldetéseket oldottam meg. A küldetések egyébként nem túl eredetiek: „találd meg, öld meg, vedd fel" típusú missziók váltják egymást.
A központban a Nexus nevű település lesz, általában innen indulnunk és ide térhetünk vissza. A nehézség ügyesen adagolt, a fejlesztési rendszer pedig tökéletesen kielégítheti az RPG fanokat. Tuningolhatjuk fegyvereinket, eszközeinket, szintlépésekkor karakterünket, és természetesen rengeteg új speckót hívhatunk elő. Semmi forradalmi újdonság, de a rendszer működőképes és kellően szerteágazó, sokrétű.

Ha csak ennyi lenne az anyagban, akkor a közepesen jó, de inkább átlagos akció-RPG-ről beszélhetnénk. Ám itt van a többjátékos mód! Anno a PS1-es Diablo semmit nem ért volna multi rész nélkül, hiába volt benne jó fejlesztései rendszer, a kiváló küldetések és az ütős sztori. Ketten egymást segítve, küzdve, megmentve olyan élményt jelentett, ami még ma, tizennégy év után is élénken él bennem. Szerencsére a HoR készítői nem feledkeztek meg erről, olyannyira, hogy a játék kifejezetten többjátékos módra íródott. Egyedül is lehet persze menni, de több havert összeterelve, akár négyen is nyomhatjuk, sőt a netre is felmehetünk. Ha hallgattok rám, mindenképpen szerveztek egy közös partit, ahol mindenki jelen van fizikailag, mert a társasági, közösségi élményt semmi nem pótolhatja. Nincs is annál élvezetesebb, amikor a kétségbeeséstől eltorzult arcú haverunkat mentjük meg egy végzetes csapástól, vagy épp röhögünk a képébe, amikor valami állatságot csinál.
Többjátékos módban egészen másként fogjuk megélni a küldetéseket is, a játék így egy egészen új szintre lép. Hisz akármilyen hangulatos az egyjátékos mód, hamar monotonná válik, viszont együtt mindig tartogat meglepetéseket. A társasági multi élményt a netes vagy egyjátékos mód soha nem adja vissza. Itt kell megemlítem, hogy nagy stratégia nem szükséges a játékhoz: gyorsan nyomogatni kell a támadást és sok-sok gyógyítást kell magunkkal vinni.
A neten egyébként más játékosoktól cuccokat is vehetünk (StreetPass) vagy új kihívásokat teljesíthetünk.

A program audiovizuális téren jól teljesít. Nem használja ki maximálisan a 3DS erejét, de nincs oka szégyenkezni. A pályák, városok szépek, nekem bejött a megvalósítás és a stílus is. A zenék/hangokról hasonlókat tudok mondani, megfelelően illeszkednek a hangulathoz.
A Heroes of Ruin egy jó játék! Nem éri el a klasszikus Diablo szintjét, de biztos vagyok benne, hogy kalandot és akciót kedvelő baráti társaságok számára felhőtlen élményt fog nyújtani a program.
Sőt megkockáztatom, hogy amíg a Diablo 3-nak nem jön valamilyen konzolos portja, ebben a stílusban sokáig nem fogunk jobbat találni a Heroes of Ruinnál. Elő tehát a 3DS-ekkel és harcra fel!

8/10

Kiadó: ***Square Enix*** Fejlesztő: ***N-Space***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 7 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

CONSOLE CORNER

Veres Miki





ICE AGE 4 CONTINENTAL DRIFT ARCTIC GAMES

Nincs dühítőbb annál, amikor az embert meglopják! A Jégkorszak 4 játékverziója esetén pontosan 34 perc kell ahhoz, hogy belássuk: minket bizony megkárosítottak és átvertek! Nem éri meg kiadni érte egy olyan papírfecnit sem, amelyről Szent István királyunk portréja néz vissza ránk!
És most rendkívül visszafogottan fogalmaztam. Ám a játékért mégis elkérnek 10 000 ingatag magyar petákot, amely tény tengerfenékig meríti ki a pofátlanság határát. Nézzük, mit kapunk a pénzünkért...

A főszerepet természetesen a filmből ismert hősök kapták, bár véleményem szerint egyetlen kihalásra ítélt faj sem vállalta volna arcát, ha előre ismerik a játék minőségét. Manfrednek, Sidnek, Diegonak és a Scratnak a motkánynak azonban nem volt választása, ahogy a rosszfiúk csapatának sem. A történet szerint agyaras barátunk és változatos csordája éppen akkor fut bele a kalózbandába, amikor azok értékes kincset találnak. Rögtön vitába keverednek, hogy miképp osszák el a zsákmányt. Szó szót követ, mígnem megállapodnak egy rögtönzött őskori téli olimpiában. Az egyik oldalt Manny vezeti, míg az ellenfeleknél a gorilla a csapatkapitány.
A szabály nagyon egyszerű: amelyik csapat több versenyszámban nyer, az viszi a kincset. Talán mondanom sem kell, hogy a versenyszámok egy-egy minijátékot jelentenek. E megmérettetések kidolgozottsága leginkább olyan bőrmellényhez hasonlatos, amelyet Diego, a kardfogú tigris fércelne rosszkedvűen, csonttűvel egy erdőtűzben. De ha már a tűznél tartunk: a fejlesztők gyakorlatilag felégették mindazon reményünket, hogy egy filmadaptációtól valaha is sokat várjunk konzolunkon.

Kilenc versenyszám vár ránk, amelyeket néhol infantilis, néhol vicces, de legtöbbször bárgyú átvezető animációk kötnek össze. Először kiválaszthatjuk, hogy Manny csapatával vagy a kalózokkal vágunk neki a versenynek, de ettől függetlenül a pályák változatlanok maradnak. Azután jönnek a próbák, amelyek Kinectet vagy döntésérzékelős Dualshock3 kontrollert igényelnek elsősorban. Később aztán a pontatlan irányításon fel is húzzuk magunkat. Olyan kevés pálya van, hogy könnyen számba vehetjük valamennyit.

Jégalagút. Amolyan szőrős bob módjára végigszánkázhatunk a mamuttal vagy a gorillával egy jeges alagúton.
Következmény: fejcsóválás.

Síugrás. Az elrugaszkodás után végtelenül egyszerű gombkombinációkat kell lenyomnunk a sikeres befejezéshez.
Következmény: fintorgás.

Curling. A világ legunalmasabb sportja a szinkronugrás után. Egy jégmezőn kell követ csúsztatni a pálya végére felfestett céltáblára. Esetünkben a köveket őskori teknősök helyettesítik.
Következmény: lemondó ásítás.

Bónusz. Három versenyszám után kedves motkányunk egy jégfalra kerül, ahol a kitörő víz ütötte réseket kell betömnünk minél eredményesebben.
Következmény: türelmetlenség.

Szlalom. Lesiklás következik a minden változatosságot és kihívást nélkülöző szlalompályán.
Következmény: kezdődő dühroham.

Csúzlilövölde. Egy hatalmas csúzlival kell eltalálnunk a jégtáblákon úszó céltáblákat. Dögunalmas.
Következmény: előrehaladott idegzsába

Platform. Talán ez a legélvezhetőbb pálya. A kardfogú tigrissel, vagy tigrislánnyal kell végigrohannunk és ugrálnunk a szakadékokkal szabdalt jégpárkányon.
Következmény: némi remény felcsillanása.

Bónusz 2. Egy újabb bónuszpálya következik, pontosabban egy az egyben az előző ismétlése. Fő a változatlanság!
Következmény: az imént felcsillant remény meghal.

Megint jégalagút. Az első pályához hasonlóan jeges csúszdán száguldunk lefelé, ahol a csapatunk emblémájával jelzett jégtömböket kell begyűjteni.
Következmény: csendes apátia.

Motkányágyú. Miután a mindig makkra éhes motkányt élő ágyúgolyóként kilőjük, egyre messzebb kell repítenünk a rámpák segítségével.
Következmény: értetlenség, apró könnycsepp.

Jégpárkányok. Egymás alatt húzódó jégpárkányokon kell megtalálnunk a repedést, és lefelé küzdenünk magunkat a célig.
Következmény: hangos zokogás.

Ennyi a sztori mód! Persze tudom... Elsősorban kisgyermekeknek készült, de ez még akkor is sekélyes. És itt visszatérek a bevezetőben említett 34 perchez. Átvezetők nélkül ennyi ideig tart a játék! Csak azért újrajátszottam, hogy lemérjem. Édeskevés! Főleg annak tudatában, hogy a Free play mód és a Tournament is ugyanezeket a pályákat tartalmazza, csak ott egy barátunkkal együtt játszhatunk.
Grafika terén az alkotók stílusosan visszanyúltak az őskorhoz, mert csak ezzel magyarázható mindaz az egysíkú förtelem, aminek megjelenítése rég elfeledett időket idéz. Kerüljétek messze a játékot, mert kínosabb, mint egy ormányos mamutnak a masszív nátha.

3/10

Kiadó: ***Activision*** Fejlesztő: ***Activision***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 4 AUDIO 4 KEZELHETŐSÉG 4
TARTALOM 2 ÉLVEZETI FAKTOR 2

Szasa

CONSOLE CORNER





TÚRD A FRANCOT!

PadawanEco olyan 5-6 évesen kapta meg az első kétkerekű biciklijét (előtte csak cuki háromkerekűvel repesztett), ami egy kicsi, sárga Csepel cajga volt. Nehézkesen indult a tanulási folyamat, de idővel a Kuckó Mackó című dalt dúdolva sikerült megállnia a két keréken és még haladni is tudott velük egy időben (mondjuk speciel utána rögtön jött is egy zakózás). Teltek múltak az évek, és a kicsi JediEco idővel átnyergelt a BMX-nek nevezett csodára, amely újabb dimenziókat nyitott meg előtte, illetve még több sebet a térdén. Pontos idejét már nem tudni, de hősünk valahol az általános iskola vége felé még eggyel emelte a tétet, és eljött a Mountain Bike korszaka. Ez időben tanulta meg például, hogy nagy sebességnél ne az első féket húzza be, mert az szaltót eredményezhet. Gimnazista korában kicsit alábbhagyott a szenvedély, és inkább a görkorcsolyára, gördeszkára fókuszált, majd lusta, felsőoktatásban résztvevőként teljesen átnyergelt a BMW-re (busz, metro, willamos), és onnantól kezdve a tömegközlekedés rabja lett. Egészen 2010-ig kellett várni az újabb biciklis eseményre, mikor is kezébe került a ProCycling 2010 – Tour de France című játék (PSP), mely mély érzéseket ugyan nem hagyott benne, de jó alapul szolgált a 2012-es újabb szituációhoz, mikor is a Le Tour de France 2012 programot kellett tesztelnie.

Eme rövid bevezető után viszont már átveszem a szót, hogy Eper1-ben folytathassam tovább. Két féle módon próbáltam szemlélni az adott játékot: hogy mennyire tetszene egy Tour de France rajongónak, és hogy viszonyulna hozzá egy átlag játékos.
A fanok örülhetnek, hogy 21 pályán keresztül tekerhetnek, valós csapatokkal, és az alany hozza a Franciaországon átívelő kerékpárverseny hangulatát. Számukra bizonyára maga a verseny sem fullad unalomba, sem pedig ez a játék. Viszont az átlagjátékosok valószínűleg hamar fel fogják adni, hiszen a program leginkább a megfelelő időzítésről, stratégiáról, és a hosszú monoton tekerésről szól; nem igazán egy akciójáték. Sőt mondhatnám úgy is, hogy vérbeli rétegjáték és nem mindenkit fog lázba hozni az, hogy egy biciklis hátát nézzük hosszú órákon keresztül.



A Tutorial kicsit csalódás volt számomra, hiszen mellőz minden interaktivitást és csak egy száraz diavetítéssel próbálnak a készítők eligazítani minket a játékban. Ha ezeken a leírásokon átnyálaztuk magunkat, máris nekivághatunk a játékmódoknak, amelyekből sajnálatosan nincs túl sok. Vagy egy rövid szakasznak, vagy egy teljes bajnokságnak futhatunk neki, és emellett még az online multit választhatjuk. Maga a játékmenet élvezetes is lehet, ha ténylegesen benne vagyunk a Tour világában, és pontosan tudjuk, melyik szakaszokon milyen képességű játékost kell használni (pl. a sprintert ne a felfelé ívelő hegyi részeknél használd). Magában a programban elsősorban a tekerés sebességére kell figyelnünk, irányítani a versenyzőt (pl. kanyarodni oldalra) csak elvétve kell. Te döntheted el, hogy mennyire mész takarék módon, hogy ne fulladj ki teljesen, mikor időzítsd a kitörésedet és állítsd át a cajgád sebességváltóját. Arra is figyelhetsz, hogy ha vannak előtted más versenyzők, akkor szélárnyékban tekerhetsz, ami jobban pihentet, hamikázhatsz menet közben és kooperálhatsz társaiddal is. Például megkérheted őket, hogy tartsák fel a többi versenyzőt, míg pihensz egy kicsit, de velük és másokkal is szövetkezhetsz, hogy egy kis „szélárnyék-egymást előre húzni" játékot csináljatok. A Tour de France 2012 igazából egy jó kis türelemjáték, és inkább a hosszú távú tartalékolással és taktikázással nyerhetjük el azt a bizonyos sárga trikót.
Viszont az különösen frusztráló, hogy a hosszú pályák egy-egy szakaszát a gép saját maga leszimulálja helyetted, és így olykor a nyerési lehetőséged is tovaszáll (ezt értsd úgy, hogy minden pálya fel van osztva több szakaszra, és egyet te tekersz végig, a következőt meg a gép, mindössze táblázatokat mutatva, lejátssza helyetted).
A játék kinézete sajnos végtelenül pórias (gyenge textúrákkal, béna animációkkal, szaggatással, és sok recével van tele), a zenéből nincs túl sok, azok sem túl kiemelkedőek, a hangok pedig különösen idegesítőek (főleg a közönségé). A Tour de France rajongók igazából hozzáadhatnak egy plusz pontot a végeredményhez, de objektíven nézve a kevés tartalom és a nem túl velős kivitelezés körülbelül ennyit ér az értékelőben.



4/10

Kiadó: *Focus Home Interactive* Fejlesztő: *Cyanide Studio*
Multiplayer: *nincs* Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 4 AUDIO 3 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 4 ÉLVEZETI FAKTOR 4

JediEco

CONSOLE CORNER







Miután egyértelműen beállt a nyári uborkaszezon, jött az a tipikus, rendkívül kellemetlen helyzet, amikor megjelenés szinte alig van, mindent meg nem lehet négy-hat oldalon tesztelni, elvégre sem a Jégkorszak Motkánya, sem a Madagaszkár pingvinjei, sem pedig a Barbie lóápoló szimulátora nem nyújt akkora kalandot és kihívást, hogy tizenezer feletti karakterszámban áradozzunk az általuk képviselt korong tulajdonságairól. Ilyenkor van az, hogy a gamer magazin átnézi a szerkesztőséget, meg a közeli boltokat, aztán összeszed egy jó kis halom olyan programot az elmúlt fél évből, ami kapcsán tesztpéldány a megjelenés idején nem érkezett, a teljes ár pedig túl drága lett volna egy féloldalas, nagyjából 3-5 pontos teszthez.
Tehát a felmerülő pletykák ellenére sem őrültünk meg, illetve jómagam sem égek teljes Kinect-lázban, illetve az időben és térben sem vesztünk el a kánikula okozta napszúrásnak köszönhetően – egyszerűen most került sor néhány címre.
Ami nem is baj, elvégre itt volt az ideje, hogy Tori kisasszonynak öltözve táncra perdülhessek, vagy éppen pompomlányként ugrálhassak, majd elővegyem a kommandós felszerelésemet a Blackwater segedelmével (hála az égnek, mert már kezdtem volna zavarba jönni a nemi identitásomat illetően – na jó, ilyesmi húsz-száz főző, takarító és lábat epiláló mozgásérzékelős szimulátor után sem történhet meg).

Blackwater. Mi is ez, mintha már hallottam volna a dologról…? Nos, a név egy profi zsoldos csapatot takar, amely létező formáció, pénzért pedig (majdnem) bármire hajlandó. Ahol a hivatalos hadsereg és rendvédelem csődöt mond, vagy nem bevethető, ott lép be a képbe a bérelhető brigád, ahogy történik ez a játék esetében is, amelynek meglehetősen sekélyes sztorija valahol Afrika északi féltekén kezdődik, ahol is egy önjelölt diktátor, illetve zsoldosai ténykedésének köszönhetően embereket, konvojokat kell megvédenünk, ami jól sejthetően sok lövöldözést és némi testmozgást eredményez.
Utóbbit mondjuk csak akkor, ha nem kapcsoljuk ki a kinectes irányítást.

A virtuális Saw-szériáért felelős Zombie Games alkotta játékba egyébként némileg Eric Prince-nek, a Blackwater egyik alapítójának is volt beleszólása, aki nagyon büszke a mozgásérzékelős stuffra – vélhetőleg élete során nem sok kommandós játékkal nyomult, ő inkább az életben kamatoztatta a tudását, valós vészhelyzetekben.
No, szóval. Ugye Kinect érzékelés, meg lövöldözés. Sejthető, mi a módszer.
A képernyőn nagyjából a rail shooterekben tapasztalt rendszerhez hasonlatosan haladunk, amennyiben pedig elénk kerül valaki, a kezünkkel célozzuk be, majd kis idő elteltével (a célkereszten látjuk a tüzelési állapotot) lövünk is. A fedezékek mögött el tudunk bújni a testmozgás segítségével, illetve a lábunkat felemelve rúghatunk, másik kezünk mozgatásával gránátot hajíthatunk, tudunk még ugrani stb. Ez a mechanika nagyjából működőképes, viszonylag az érzékelés is pontos – már amennyiben van elég helyünk, ellenkező esetben néha összeakadnak a kezeink, meg pontatlanok leszünk, de ez már nem(!!) a program hibája. Az már azonban igen, hogy átválthatunk kontrolleres irányításra is, amikor is kijön, hogy a fejlesztés elsősorban nem arra irányult – mire becélozzuk az ellenfelet, addigra ötször le lettünk lőve, jóval nehézkesebb a haladás (ellenben a plusz funkciók könnyebben működnek az X és A nyomkodásával). Oké, hagyományos módszerrel is játszható a Blackwater, de nem lesz az igazi ebben a formájában.

Ami még probléma: meglehetősen gyenge grafikai prezentáció, ismétlődő és ötlettelen feladatok, borzalmas párbeszédek, amiket félpercenként, szinte minden egyes tűzpárbaj után be kell vágni.
Ezek a legbosszantóbb hibák. Oké, pocsék a mesterséges intelligencia (egy irányba néznek és lőnek az ellenfelek, bárhol vagy), de ez inkább árkád jellegű cucc, azokban meg ez általában így van.
Ám a negatívumok ellenére is van valami kellemes élmény a Blackwaterben. Talán a klasszikus játéktermi lövöldék (egy kis Virtua Cop, egy kis Time Crisis, egy kis Silent Scope) hangulata. Ahogy változatos módon sznájperkedünk, rugdosódunk, kiválasztjuk a nekünk tetsző útirányt (két lehetőségünk van, nem több), sörétessel szedjük le a betört ajtó mögött álló ellent.
Ez mind hangulatos és jópofa, ahogy az is, ha műanyag fegyvert (gyermekkorunkból megmaradtat, vagy saját utódét) ragadva adunk az érzésnek és azzal célzunk, plusz barikádokat teszünk ki a tévé elé, hogy azok mögé bújhassunk.

A Blackwater a hibái ellenére is egészen kellemes árkád(!!) játék. Rail shooter. Nem szimuláció, nem normál FPS. Hagyományos játéktermi stílusú lövölde. Mint olyan, egészen jó. Bár leginkább egyedül, mert a multi nem szól másról, mint a kontroller átadásáról. Sajnos.



5/10

Kiadó: *505 Games* Fejlesztő: *Zombie Studios*
Multiplayer: *2-8 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 4 AUDIO 3 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Böjtös Gábor

CONSOLE CORNER





KUNG-FU HIGH IMPACT

Igazi geek vagy, aki rajong a képregényekért, a hongkongi wuxiákért, vagy éppen Bruce Lee filmjeiért? Léggitározás helyett a légkarate hőse akarsz lenni? Nos, több igenlő válasz esetén szükséged van egy Kinectre, meg egy High Impactre, esetleg néhány ismerősre, és máris életed egyik legnagyobb mozgásérzékelős élményét élheted át.

De kezdjük az alapoktól.
A Virtual Air Guitar játéka eredetileg PSN-cím volt 2010-ben, mely a PS Eye kamera pozitívumait óhajtotta kamatoztatni, majd úgy alakult, hogy a Kinecttel megtámogatott 360 is tökéletes platformmá vált a program számára, ezért aztán megszületett a némileg tupírozott, kiegészített, továbbá kinect-baráttá tett konverzió.
Hála az égnek, mondhatnánk, amikor nekikezdünk a játéknak, elvégre a HI eleve rendkívül stílusosan indít, ez a jellemzője pedig még órákig meg is marad. Kezdjük ott, hogy az egész olyan, mintha egy interaktív képregényt készítenénk(!). A megboldogult, nem véletlenül (agyon)ajnározott Comix Zone legjobb hagyományaiból táplálkozik az anyag, miközben átesünk a tűzkeresztségen, és mielőtt belevetnénk magunkat a történetbe, pózolgatnunk kell annak bemutatásához. Bizony, mivel hogy te leszel a virtuális főszereplője a sztorinak, így a rajzolt átvezetőkhöz különböző testhelyzetekbe kell vágnod magad, ami aztán az elkészült elbeszéléseknél rengeteg vigyort eredményezhet.
Már csak azért is, mert az árnyékkarakternek, amit le kell utánozni, van egy kiismerhető mimikája, illetve néhol mutatja, hogy tárgy lesz a kezedben, de tévedések így is becsúszhatnak, az eszközök meg sokszor átverősek, így bőven érnek majd meglepetések, amikor visszanézed magad – csapatban ez hatványozottan szórakoztató szegmens, tehát bulikba már csak a túljátszott grimaszok és pozitúrák miatt is érdemes bepróbálkozni a játékkal.



Aztán megkezdődik a menet. Karaktered (vagyis jómagad – ruhát ezúttal is muszáj lesz felvenni, különben különösen mókás lesz a harc, miközben jobbra-balra ugrálunk… az a fránya gravitáció ugye) megjelenik a 2D-s helyszíneken, ezután pedig jönnek az ellenfelek, akiket üthetsz, rúghatsz.
Plusz lesznek majd speciális támadásaid is, amiket bevethetsz ellenük, de a lényeg akkor is az, hogy szanaszét csapkodhatod őket, illetve kivédheted az előre már jól láthatóan jelzett támadásaikat.
Egy emeletnyit ugrani is tudsz, amire szinte már a kezdésnél is szükséged lesz, plusz később például az ugrás segítségével földet is tudsz majd rengetni, amivel a támadóidat döntheted le a lábukról.
A Kung-Fu jó, kellően változatos harci rendszerrel bír, már amennyiben nem maradsz meg egyetlen speckó attaknál, ami a leghatásosabbnak tűnik számodra – ez is kivitelezhető, csak hamar unalmassá teszi a programot, ráadásul a változatos kombózásért jobb pontokat is kapsz, nem utolsó sorban egy-egy ellenféllel szemben szükséged is lesz arra, hogy ne egyfolytában csak üss vagy rúgj.



Multiplayer van, azzal is el lehet lenni (rövid ideig – annyira azért nem fun, hogy egy valaki ugrál össze-vissza, míg négyen a kontrollerrel támadnak rá ellenségként… bár, némi alkohol után már olyan mindegy, mit csinál az ember, úgyis röhögés lesz a vége), de azért a lényeg a szinglin van.
A High Impact kellően megmozgat és megizzaszt, ráadásul izomlázhoz is tökéletes alany, ami a folyamatos mozgásnak és kar- vagy láblengetésnek köszönhető.
De ennyi mozgás kell. Annyi nevetgélés is kell, amit a játék okoz. Főellenfeleivel, sztorijával, jeleneteivel, vagy az általunk okozott bénázásokkal. Persze, vannak hibái, de azok amolyan tipikus problémák… viszonylagos rövidség, időnkénti pontatlanság (azért ez ritka), ismétlődés, valamint ugyan jópofa a külső, azért bőven nem izzasztja meg a grafikai prezentáció sem a gépünket.
Beleillik a kinectes kínálat jobbik halmazába, amivel bőven el lehet mókázni, sőt valamivel az átlag felett is áll, ha pedig igazi geek vagy, különösen el fog szórakoztatni, miközben légkarate hőssé válsz. Én kifejezetten élveztem, bár a kanapéba dőlve pihenésként néha elnéztem volna egy nőnemű játékost is, ahogy a nagy melegben a játék mellett a gravitáció okozta kihívással is megküzd, és ott ugrál a tévé és a kamera előtt minimál ruházatban… Álmodik a nyomor.

6/10

Kiadó: *Black Bean Games* Fejlesztő: *Virtual Air Guitar Games*
Multiplayer: *2-5 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*
VIZUALITÁS 5 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Böjtös Gábor

CONSOLE CORNER





MOTION Explosion!



Miután az idei a legizzasztóbb nyár, amiben valaha is részem volt, kifejezetten örültem, mikor Peti két kinectes címet is adott az aktuális számhoz – kalóriaégetés letudva (ebben az időben még felállni, majd a konyháig a hűtött ásványvízért kimenni is csak apró részletekben lehetséges), ráadásul biztos voltam benne, hogy remekül fogok szórakozni a tesztelés alatt. Nem azért, mert annyira minőségi versenyzőket sejtettem a nickelodeonos táncitánci és a családcentrikus hadonászás képviseletében, inkább csak úgy vagyok vele, hogy jó játékot tesztelni mindig a legadottabb feladat, abban semmi izgalmas nincs, ellenben egy hétszámos marhaságról, vagy egy tizenkét pályás ügyességi darabról egy oldalt összerizsálni – na, az kihívás, ráadásul az ember igazán csak ilyenkor engedi ki magából az állatot.

Mivel azonban a program nyolcvanas évekbeli pornós zenéjű főképernyője már itt molesztál egy ideje, hogy mozgassam meg végre a kezem, muszáj valamit csinálni. Úgy gondoltam, a két kinectes alany tesztjét real time írom meg a tesztidőszak alatt, ezzel is izgalmasabbá téve a munkát, és realisztikusabbá a cikket.

Szóval, kezdjük el a mókát. Négy fős kalandhoz most nincs személyzet (kooperáció vagy egymás elleni egyképernyős küzdelem különben sincs – visszatérünk a régi Mariós időkbe, amikor oda-vissza adogattuk a kontrollert), így a repertoár tartalmazza a Motion Mix, meg a Free Play lehetőségét. Előbbi esetében szerencsekerékszerűen (vagy mint a félkarú rablónál) kapunk három játékmódot, amelyeknél megmérettethetjük magunkat, míg az utóbbinál magunk választjuk ki az egyetlen lehetőséget a tizenkettő közül, majd végigzúzhatjuk magunkat az ahhoz kapcsolódó tíz nehézségi fokozaton.

A feladatok teljesen változóak, de nagy dolgokra azért nem kell számítani… focizhatunk babzsákkal (Sack Hack – mindig azzal a testrészünkkel kell érinteni a labdát, amelyik a képernyőn zöld glóriát kap), robotot irányíthatunk (Robo Control – tulajdonképpen a kijárathoz kell vezetni), labdákat ütögethetünk vissza (Dodge Ball), vagy akár egyensúlyozhatunk is (Balance Beam – a kezünkben tartott deszkára hullnak a különböző, fából készült alakzatok, és ezeket kell egyensúlyban tartani, vagy az oldalt álló vödrökbe borítani, közben pedig még a csillagokat is szedegethetjük a földről, ami még jobban megzavarja a koncentrálást). A többség egészen szórakoztató (Pl. a Sack Hack és a Balance Beam), van még labirintusos játék, meg szökdécselős csillaggyűjtögetés – de azért az már ebből a felsorolásból is látszódik, hogy papucsállatka szintű feladatokat kapunk, amik a szintekkel úgy nehezednek, hogy több lesz a csapda és bomba, gyorsabban érkezik az utánpótlás, vagy éppen három adogató robot is lövöldözi majd ránk a labdákat a korábbi egy helyett. Szórakoztató ez is, de nem kifejezetten kihívás, vagy legalábbis nem olyan, amilyennel egy fárasztó nap után szeretnénk lekötni magunkat.

Emellett van már egy rakás gyűjteményes ügyességi játék a Kinect tudásához igazítva (többek közt az ingyenes Adventures), miért pont ezt vennénk meg tízezer Forintért egy házibuli előtt? A grafika abszolúte gyenge (szinte semmi nincs a képernyőn, csak a kiválasztott karakter, vagy az avatárunk, plusz a mértani alakzatok, meg a hátsó kivetítő a mozgásunkkal), a hangok szintén zenészek (sajnos nem zenések… ezt a tinglitanglit nem nevezném annak), a változatosságról meg mindent elmondott az, amit kicsivel korábban írtam.

Sajnos olyannyira érdektelen az egész, hogy még poénkodni is elfelejtettem a tesztelés közben. Nem is igazán lehet, nincs mivel. Lehetett volna sokkal rosszabb, vagy éppen sokkal jobb is a Motion Explosion, de mivel ez nem jött össze, így az átlag alatti, mégsem botrányosan rossz, ám semmiféleképpen sem érdekes programot kapunk a kezünkbe, amennyiben áldozunk rá. De eszedbe ne jusson, inkább vegyél a pénzből egy elpusztult, betanított táncoló és éneklő vadkant, az is izgalmasabb móka.



3/10

Kiadó: ***Majesco Entertainment*** Fejlesztő: ***Artech Studios***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 2 AUDIO 2 KEZELHETŐSÉG 4
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 3

Böjtös Gábor

CONSOLE CORNER





nickelodeon
VICTORiOUS
TIME TO SHINE

Ehavi „Csakazértis játékot fejlesztettünk a Kinectre, ahelyett, hogy elittuk és elszórakoztuk volna az erre fordított anyagiakat"-rovatunk egyik jeles képviselője a VicTORIous, ami a népszerű(??) nickelodeonos sorozat alapján készült, melyben Victoria Justice alakítja a feltörekvő és tehetséges Tori Vegát, aki a Hollywood Arts elnevezésű előadó-művészeti középiskolába kerülve rengeteg vicces és izgalmas kaland középpontjába kerül. Legalábbis ezt olvastam a szériával foglalkozó oldalon, mint zanzásított tartalom, ellenben a témában való komolyabb elmélyedésemben megakadályozott az a kis reklám, amit a YouTube-on találtam, és amelyben az egyik zokniagyú kiscsaj perceken keresztült elröhögcsélt magán egy webkamerás felvétel alatt. Mindezt reklámfilmként tették fel az oldalra, így igen gyorsan eszembe jutott a fogadalmam, miszerint ha lesz gyerekem, véletlenül sem fogja a hasonlóan igényes adók zombiképző műsorait nézni, inkább előkapok majd valahonnan egy jó kis klasszikus mesekönyvet, vagy beszerzek egy diavetítőt párezer tekerccsel, stb.
No, de lényeg a lényeg, hogy a tévésorozat az alapja a programnak, amelyben annak szereplői is feltűnnek, a feladat pedig az, hogy a mozgásérzékelő és hangfelismerő kamera segítségével eltáncolgass és elénekelgess a Justice kisasszony által előadott nótákra.

A letisztult és egyszerű menü lehetőséget nyújt arra, hogy a szimpla tucituci aláfestés alatt megnézd a suli folyosóit, ahol a szereplők is megjelennek, ám a már műfaján belül is idejemúlt dizsitől félig süketen annyira futja a kommunikációjuk terén, hogy negédesen egymás fülébe ordibálják: Awesome! No de nincs is ezzel gond, innentől választhatunk az egy- vagy kétszemélyes móka között, aztán nézelődhetünk a beállításoknál, plusz generálhatunk karaktert is (fiú és lány, párszínű hajjal – pl. feketével, ami amúgy barna –, néhány ruházattal: de legalább kirakhatjuk az „ideálunkat", ha már egyszer az amúgy sunaérettnek tűnő VJ fotorealisztikus mása nem került a kalapba).

Amennyiben mindezeken átestünk, jöhet a móka, avagy a (tadammm) hét darab nóta, amelyek csekélyke számuk ellenére is össze vannak lopkodva (minimum tíz dal az eszembe jutott). Első körben ezek közül egy van megnyitva, ráadásul át kell esnünk a tűzkeresztségen, vagyis először nem kezdhetünk neki a danolászásnak vagy táncolásnak, hanem neki kell állni színészkedni. Beállunk az adott pozíciókba, oszt' jó'van. Ezután sorban jönnek a következők: zenélés, ének, tánc, zenei video készítése.
Az első talán a legötletesebb, leghangulatosabb móka: gitározunk (lengetjük, pörgünk vele stb.) vagy DJ-t játszunk, persze a háttérben lévő információknak megfelelően.
A többi a szokásos. Megy a szöveg, mi meg énekelünk, a megadott módon ugrálunk, aztán felvehetjük a dal alá a saját koreográfiánkat is, ami nem lenne olyan borzalmas, ha a játékos karakterünk a saját stílusú táncnál nem úgy mozogna, mint egy rongybaba.

Bár az elején hangosan felröhögtem, amikor a kezembe került a játék, aztán a könnyem is kicsordult, mikor a menüt is megpillantottam, a helyzet némileg javult az első dal gitározós szegmensénél – valahol ott kellett volna abbahagynom a játékot.
A grafika elég kezdetleges; a stílus nem túl egyedi, nekem leginkább a Dance Central ugrott be róla; a választék iszonyatosan silány; a rongybaba effektus elég gagyi.
Ezek talán a legfőbb problémák. Olyan semmilyen az egész, a színészkedést meg nem is értem, miért erőltették bele a későbbi számokba is, tutorialnak bőven elég lett volna.
Persze amúgy tényleg vannak jó pillanatok – én még egyedül tesztelve is elvigyorogtam az ugrabugra gitárhősködés közben (a szomszédok meg a kornyikálásnál örülhettek – VJ hangfekvése eleve nagyon közel áll az enyémhez) –, de tízezer felett ezt így kiadni pofátlanság volt.
Vannak sokkal jobb darabok is a piacon, amik inkább megérik, a tévésorozatnak meg nem hiszem, hogy vannak komolyabb rajongói az országban (remélem).

Zárásként két gondolat jutott az eszembe. Az első a hónap kérdése: a jó ízlés érdekében minden esetben be kell áldoznunk magunkat? Gondolok itt arra a tényre, hogy a negyven fokos lakásban az ember nem szívesen ugrál talpig ruhában, ellenben a beépített fotómasina meg a nyitott ablak csodás dolgokra képes.

A másik, hogy a High Voltage logoja egy ilyen játéknál hatalmas csalódás… Hunter: The Reckoning – valaki?! További kellemesen agyrohasztó hőséget kívánok mindenkinek.

3/10

Kiadó: ***D3 Publisher*** Fejlesztő: ***High Voltage Software***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***
VIZUALITÁS 3 AUDIO 2 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 2 ÉLVEZETI FAKTOR 5

Böjtös Gábor

CONSOLE CORNER





Rapala® for KINECT™

Egyre kíváncsibb vagyok, hogy ez a mozgásérzékelős mánia, ami megbolondította a videojátékos kiadókat, vajon meddig fog tartani, illetve lecseng-e idővel, vagy alapjaiban változtatja meg hosszú távon is a teljes iparágat? No meg az is izgatja a fantáziámat, hogy milyen lehetőségeket találnak még ki a Kinect kapcsán – van már pompom-szimulátor, meg verekedős móka, meg jóga, meg ki tudja, hogy még mi a jó fene. Nem is lenne ezekkel nagy gond, ha a programok mutatnának némi fantáziát, illetve az alapvető funkciók ne lennének lebutítva teljesen – bár a túlbonyolítás sem jó, már csak a pontatlanságok miatt sem… valahogy a végén mindig oda kerülünk ki, hogy igazából ezt az egész fícsört még fejleszteni kellett volna (mondjuk egészen a következő generációig) ahhoz, hogy minőségi produktumok jelenhessenek meg rá. Nemrégiben jött ki a Steel Battalion, amit az előző számunkban teszteltünk le.
Igazi hardcore cím volna a műfaján belül, ha nem lenne alapvetően megváltoztatva a korábbi játékmenet, hogy ezzel is idomuljon a rendszer a kamerás megoldáshoz, ami nem mellesleg így sem követ le minden mozgást maximális élethűséggel, ami miatt öngyilkos küldetés a teljes program. Megérte lecserélni a kiegészítő vezérlőpultos irányítást? Természetesen meg, hiszen a drága porfogó megvétele sokakat elriaszthatott, ezzel szemben a Kinectre optimalizált normál korong már jóval nagyobb réteghez szólhat. Ugyanígy lehet az Activision is a Rapala kapcsán, amely nem is olyan régen még műanyag, fröccsöntött pecabottal is megvásárolhatóvá vált, ám a Kinect jóvoltából már csak mi kellünk a nyugodt pecázgatáshoz.
És hogy ez az alapvető változás (kontroller és bot helyett totális testkontroll) menynyire formálta a sorozatot? Nos, ez is kiderül…



Először kiválasztunk egy nekünk tetsző avatárt (legyártottat, vagy éppen a sajátunkat), majd nekiveselkedünk a lehetőségeknek – ez leginkább az árkád jellegű mókát takarja, plusz vannak megnyitható cuccok, van akvárium, illetve a halaknak arcot is fényképezhetünk, avagy elérhetjük, hogy a képünk vigyorogjon vissza a képernyőről (vagy egy nem túl kedvelt figuráé, illetve egy imádott hölgyeményé, akit így horogra kaphatunk). De ha már játékról van szó, inkább menjünk árkádkodni.
Ebben a módban kiválaszthatunk egy adott pályát (öt áll rendelkezésre – persze az összes saját élővilággal), azon pedig kezdetét veszi a „vadászat". Megkapjuk, hogy melyik a kiszemelt halfajta, majd az adott időlimit alatt ki kell azt pecáznunk (többet is, ha lehet). Egyik kezünkkel bedobjuk a kiválasztott csalit (a későbbiekben ebből is szemezgethetünk), a másikkal megmozgatjuk azt, majd ha ráharapott a hal, akkor jöhet a pózokba beállás, botrángatás, illetve a halpüfölés, ami a legmókásabb az egészben (de tényleg, avatárunk ott van a képernyőn, mutatja, hogy mit kell csinálni, szemben a hal, mi meg püföljük azt… haláli). Időnként még nehézségi szintet is választhatunk.
Nagyjából ez a küzdelem, aztán ha elég halat és pontot gyűjtöttünk, jöhet a motorcsónakos versenyzés, amelynél elég egyszerű pályákon kell végigszáguldozni, miközben érméket gyűjtünk és időnként boostolunk egyet… persze van gépi ellenfelünk is, amit le kell hagyni, de ez nem lesz nagy kihívás. Amennyiben ez is megvan, kezdődik megint a halvadászat, majd megint a verseny – mindez egészen a szezon végéig, amit ha sikeresen teljesítettünk, akkor mehetünk akár a következő helyszínre is.



Most pedig térjünk vissza a kezdetekben tárgyaltakhoz. Oké, a Rapala még mindig mókás. Főleg az immáron játéktermes stílus miatt, ami nem veszi komolyan magát. Mintha újra a Dreamcast lenne előttem, csak ezúttal nem SEGA produktummal, kontroller és pecabot nélkül. Szól az árkádos muzsika, kihasználom az egyképernyős lehetőségeket, kifogom a halakat (akár négyen is versenyezhetünk úgy, hogy egyszerre ketten vagyunk a kétfelé osztott képernyőn), élvezem a hülyülést. Az egész egy könnyed kis szórakozás, semmi több. A baj az, hogy a két évvel ezelőtti változat sokkal jobban nézett ki és több lehetőséget nyújtott. Megérte váltani? Megérte beáldozni a hagyományos irányítással együtt a korrekt tartalmat is?
Bizonyos szempontokból esetleg (nem egy komoly műfaj ez a videojátékok történetében, talán nem is annak való), de összességében megint visszalépésről van szó.
Ám szerencsére (félretéve a mostanság kötelező mozgásérzékelés elleni gondolataimat) így sem kukába való terméket kaptunk. A Rapala for Kinect élvezhető, mókás, de az átlagból nem emelkedik ki. Ha bírod a stílust, érdemes vele megpróbálkoznod.

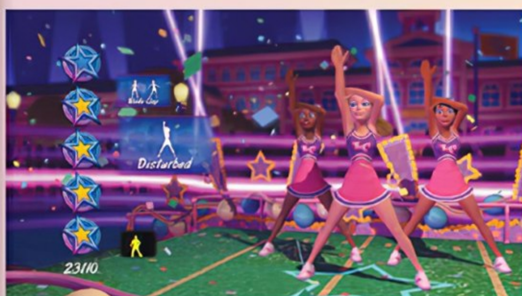
5/10

Kiadó: *Activision* Fejlesztő: *Activision*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 5 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 4 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Böjtös Gábor

CONSOLE CORNER







LET'S CHEER!

Mostanában üldöznek a cheerleader lánykák. No nem a szerelmükkel és testükkel (sajna), de előző hónapban Juliet Starling, a zombivadász pompomcsaj került az utamba, most pedig itt ez a Let's Cheer, amely kinectes pótlásunk egyik darabja. Ráadásként nem a téma az egyetlen közös pont a két program esetében, de ezt most még hagyjuk.

A lényeg, hogy a Cat Daddy alkotása egy pompom-szimulátor, már amennyiben lehet ilyet mondani egy ennyire egyszerű mozgásérzékelős táncprogramra.

A főmenüből kiindulva kialakíthatjuk háromötfős csapatunkat, amelynek választanunk kell egy kapitányt (avagy minket), plusz kettő-négy mókuskát hátra teszünk, majd döntünk, hogy a szinte teljesen ugyanúgy kinéző ruhák közül melyiket viseljük (a választék enyhén szólva sem bőséges), ha pedig mindez megvolt, mehetünk ugrabugrálni a karrier segítségével.

Bizony, nagyon komoly lehetőség áll előttünk a szakma titkainak totális elsajátításával… a lúzer csajok vérének szívása, a menő srácokkal eltöltött kocsikázás és mókázás a hátsó ülésen, meg a… ja, nem, ilyesmiről szó sincs. Ami van: kihívások helyi, kerületi, megyei és egyéb területekre lebontva, ez pedig egyenként annyit jelent, hogy elő kell adnunk négy darab tipikus pompom mondókát kevéske kéz és lábmozgatással, illetve ezek mellett van még kettő dal is, némileg rövidített verzióban, ezekre szintén a képernyőn lefutó koreográfiát kell előadnunk. Amennyiben jól szerepeltünk, csillagokkal értékelik az előadásunk, sőt még címlapra is kerülhetünk a kamera által rólunk készített képpel. Ebből megállapítottam, hogy ez a hivatás abszolút nem nekem való – nem áll jól a kisszoknya és a blúz.

Gondolom, nagyjából sejtheted a véleményem. A Let's Cheer a témája miatt Európában (Magyarországon pedig ez hatványozottan igaz) szerintem eleve hátránnyal indul, ez inkább amerikai móka. A másik probléma, hogy a Kung-Fu High Impact tényleg megmozgat, míg tesztünk tárgyára elbohóckodunk, emelgetjük a karunkat és lábunkat, meg tapsolunk kábé egy-másfél percig, aztán ennyi egy megmérettetés. Ráadásul nem csak randácska (kis színpadon fellépünk, a közönséget szinte csak halljuk, a karakterek csúnyák), de szinte tartalom sincs benne. 20-30 másodperces mondókák, lerövidített dalok (van itt Lady Gaga és Just Dance, a Disturbia Rihannától, a Lollipopban is hallott Mickey, meg van I Like to Move it), aztán a szimpla előadás mellett kétfős kooperációban is előadhatjuk mindezt. Remek.

Amennyiben kinectes szórakozásra vágysz, nagy eséllyel nem a megfelelő alannyal állsz szemben, hiszen helyette sokkal jobbak vannak, ez meg maradt volna inkább Amerikában.

3/10

Kiadó: ***2K Play*** Fejlesztő: ***Cat Daddy Games***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 2 AUDIO 2 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 2 ÉLVEZETI FAKTOR 4

Böjtös Gábor

CONSOLE CORNER







nickelodeon dance

Mielőtt még belekezdenék a mondandómba, a felesleges körök, valamint a félrevezetés elkerülése végett szeretném minden kedves olvasómmal közölni, hogy amennyiben 8 év feletti egyénről van szó, akinek nincs még saját gyermeke – nyugodtan távozhat (avagy lapozhat) köreinkből. A Nickelodeon Dance ugyanis a kisdedek körében népszerű Dóra, a felfedező című rajzfilm alapján készült, telepakolva a játékot az abból ismerős karakterekkel, illetve ismert dalok gyermekek által előadott változatával (mint például a Beach Boys alkotta The Lion Sleeps Tonight) – olyan ez, mint amikor egy időben tucatszámra adták ki a kazettákat az aktuális slágerek törpösített változataival. No igen, mindenre van igény.

Tehát, van harminc bugyuta dalunk, meg egy kalácsképű kislányunk, illetve egy pingvinünk és egy rózsaszín, beazonosíthatatlan létformánk, aztán velük kellene lötyögni a már említett nótákra. Mindezzel még nincs nagy gond (a fejemben hangosodó sikoly, amit az idegszálaim bocsátanak ki, már annál aggasztóbb), de sajnos a gyenge kivitelezéshez ötlettelenség, valamint nulla kihívás is társul. A táncokkal három csillagot érhetünk el, amelyek közül egyet szinte biztosan megkapunk még akkor is, ha egy kitömött rozmárt teszünk be a Kinect elé.

A másodikat sikeresen abszolválhatjuk egy-egy fejvakarással, hiszen ebben az esetben már mozgást is felmutattunk, a harmadikat pedig úgy szerezhetjük meg, ha némileg megpróbáljuk leutánozni a nem túl bonyolult táncmozdulatoknak nevezett valamiket. Hmm, aki ebben a játékban vereséget szenved, az tényleg jobban jár, ha a kifestős könyveknél marad.

Jó, oké. A Nickelodeon Dance kicsiknek (nagyon kicsiknek) készült. Így maximum kisgyermekes szülőknek ajánlott a beszerzése (mármint azért, hogy aztán a porontyot odategyék a játék elé, pláne akkor, ha az még a sorozatot is szereti), de rajtuk kívül tulajdonképpen senkinek nem merném javasolni ezt az akciót.

Sőt igazából még az említetteknek sem annyira, mert van (sokkal) jobb a piacon még ebben a kategóriában is (pl. a gyerekeknek készült Just Dance).

A program a leírtaknak megfelelően bugyuta, pontatlan, csúnya, kihívásoktól mentes, egyszerű, nem túl változatos. Nagyjából ennyit lehet elmondani róla.

Kérjük, lapozzanak egy izgalmasabb és érdekesebb játék tesztjéhez, már amennyiben ezt idáig még nem tették volna meg. Igen, Te is.

3/10

Kiadó: ***2K Play*** Fejlesztő: ***High Voltage Software***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 2 AUDIO 2 KEZELHETŐSÉG 3
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 3

Böjtös Gábor

CONSOLE CORNER





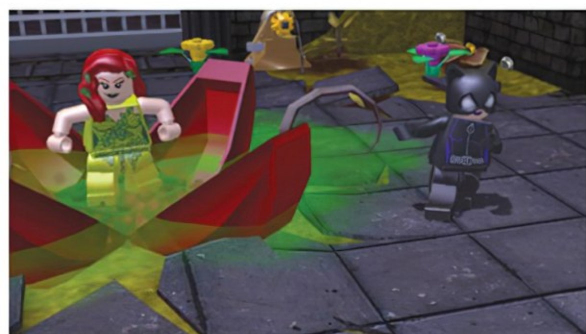


Nenenenenenene Batman!

Múlt hónapban győzött türelmetlenségem a józan eszem felett, és megvettem a Sony új hordozható konzolját, a PlayStation Vitát. Bár választéka egyelőre nem olyan széles, nagy reményekkel álltam a géphez, hisz egy asztali gép színvonalát képviseli, a tenyeredben. De mit vegyen az ember, ha igazán meg akarja tapasztalni azt, amire a Vita képes? Hát ne a Lego Batman 2-t.



Múlt hónapban a szoftver nagygépes változatát végül pozitív utóérzésekkel hagytam ott, és bár egy-két technikai részlet, és a kezelhetőség is elfuserált volt, az újítások, és a hatalmas tartalom azért derűs összképet alkotott, ami a rajongóknak bátran ajánlható. Amikor Veronika szólt, hogy írni kéne egy oldalt, hogy összehasonlítsam a Vitás verziót a nagygépessel, őszintén szólva arra számítottam, hogy egy oldalon keresztül azt taglalom majd, hogy: „ugyanolyan, ugyanolyan, ugyanolyan". Sajnos nagyon nagy meglepetés várt rám. Bár a PS3-as/360-as verzió gyengeségei vitathatatlanok, az újításai is legalább annyira azok. Épp ezért lepődtem meg annyira, hogy a Vita verzió mellőzi mindezt. Sőt, tovább megyek, a Vita verzió sajnos nem próbál meg többet kihozni az alapanyagból, mintha egy PSP-s port lenne: olyannyira, hogy nem is a nagygépes változatok átirata, hanem a 3DS verzióé. Nem kell félreérteni, a 3DS remek gép, de ami annak a kisebb képernyőjén még jól néz ki, az nem feltétlenül fog a Vita másfélszer akkora kijelzőjén. Már az elején kibökte a szememet, hogy a prezentáció nem éppen a Vita átlagszínvonalát nyújtja: amikor felszálltam a Hévre, és az első átvezető elindult, azt hittem egy arra tévedő hajléktalan ráöklendezett a kis marokkonzolomra. Ugyanis az átvezetőket sikerült olyan alacsony felbontású verziókban elénk tárni, hogy az megeshet, hogy 3DS-en még jól néz ki, de a Vitán olyan felháborítóan homályos, mintha a Nagyi tévéjén próbálnék Blu-Rayt nézni. Pedig azt a tévét még ütni kell, hogy bekapcsoljon. Na de nem a prezentáció itt az elsőszámú probléma, bár azt tekintve, nem lenne túlzás azt mondani, hogy csak minimális butítást igényelt volna, ha ezt PSP-re akarják kiadni.



A nagyobb baj az, hogy ez nem az a Lego Batman 2, amit az előző hónapban próbáltam, hanem csak hasonlítani szeretne arra. A betegecske és szétszórt, ugyanakkor tartalmas és extrákkal teli nyitott világ, amely a játék ütőkártyája volt? Sehol.
Kivéve, elkaszálva, helyette sima pályaválasztó képernyő. Nem baj, de legalább a pályák ugyanazok... - gondolta a naiv olvasó!
Frászt, a hordozható verzió pályái külsőre ugyan hasonlítanak a nagygépesekre, de igazából teljesen nélkülözik azok minden báját, összetettségét és változatosságát.
Helyette egyhangú, szürke és unalmas.
Ráadásul még kevesebb is van, úgyhogy az egész sztori maximum 4-5 órás „élményt" nyújthat. A Vita exkluzív fícsörök listája pedig újfent kimerül a tapizásban: a batarangok áldozatait ugyanis ily módon célozhatjuk be. Ez legalább könnyen kezelhető.



A Marvel Vs Capcom 3-at és a Mortal Kombatot elbírta, az Uncharted: Golden Abyss még nagygépre is kijöhetett volna, de a Lego Batman 2: DC Superheroes úgy látszik sok lett volna a Vitának. Helyette ezt a gyermekbetegségekkel küszködő félig-meddig a címhez méltó mutánst kaptuk, ami 3DS-en is csak egy kicsivel jobban állja meg a helyét. Nagy kár, pedig ha valami, ez egy olyan szoftver lett volna, amit el tudtam volna képzelni útjaim izgalmasabbá tételére, de mivel a szoftver mindenben beérte azzal, ami még egy gyengébb gépen is csak az erős közepes lenne, így azt hiszem, inkább kihagyom. Csak véresszájú Lego rajongóknak ajánlom, de ők meg fognak ölni ezért a tesztért.

5/10

Kiadó: ***Warner Bros Entertainment*** Fejlesztő: ***Traveller's Tales***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 4 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 5

rolmanus

CONSOLE CORNER





TEST DRIVE
FERRARI RACING LEGENDS

FERRARI ISTÁLLÓ A NAPPALIBAN

Általában nem szoktam túl sokat hezitálni egy-egy videojáték teszt felkérésénél, ám ezúttal mégis kissé zavartan fogadtam el főszerkesztőnk, Peti által tesztelésre kínált Test Drive: Ferrari Racing Legends (a továbbiakban: FRL) PS3-mas példányát.

Na persze nem azért, mert mondjuk szívesebben osztottam volna meg veletek a véleményem egy más stílusú anyagról. Sokkal inkább az állt a dolgok hátterében, hogy jelen cikkem alanyáról gyakorlatilag semmit nem tudtam előzetesen annak ellenére, hogy a Test Drive-ok (a továbbiakban: TD) mindig is igen közel álltak hozzám. Jobban utánanézve a dolgoknak gyorsan ki is derült, hogy ennek a versenyjátéknak már semmi köze nem lesz a számomra fantasztikus órákat szerző, nyitott világú TD: Unlimited-szériához, sőt még az azt megelőző részekhez sem.

Ahogy a stuff címéből már sejteni lehet, a progi csak és kizárólag a maranellói tűzpiros autócsodákra, a Ferrarikra koncentrál.

A szoftverben szereplő új gépparkhoz pedig új fejlesztőcsapat is dukált, mégpedig az Edent váltó Slightly Mad Studios.

Nekik többek közt a Need for Speed Shift és Shift 2: Unleashedet köszönhetik a játékosok. Az Atari felkérésére egy kövér gázzal otthagyták a túraautók világát, hogy egy jóval specifikusabb és egyben szűkebb rétegre összpontosító területre, Enzo Ferrari világába érkezzenek. Az FRL nem csak témájában tér el a hasonszőrű társaitól, hanem felépítésében is. Klasszikus értelemben vett bajnokság vagy karriermód nem is áll rendelkezésre, hanem egy kellő ötletességgel megvalósított kampányban merülhettek el.

A játék ezen opcióját elindítva három korszak közül választhattok. Az aranykor mellett döntve az 1947-es és az 1973-as esztendő közötti időszakba fog kalauzolni a játék, vagyis bemutatkoznak az olasz autógyár első járművei. A veterán, még igen nehezen kontrollálható autócsodák rajongói itt fogják megtalálni a számításukat. Ebben a kategóriában 58 futam, vagyis teljesítendő versenycél található. A következő az 53 versenyt magában foglaló ezüst éra, ami a '74 és a '90 közti idősíkba fog elvezetni, melynek adott futamaiban már a kultikus Testarossa pilótafülkéjébe is helyet foglalhatsz. Végül pedig a fejlett kor képviselői teszik tiszteletüket a 105 versenynek helyt adó modern érában, ami a stuff meghatározása szerint 1991-től egészen napjainkig terjed. A felsorolt három kategória versenyei egyikében sem kifejezetten a győzelmi serleg elhódítása a cél (persze az is), hanem mindig valamilyen missziót kell teljesíteni. Ezek kezdetben változatosak és ötletesek is ugyan, ám a későbbiekben igen önismétlővé válnak. Feladat lehet egy bizonyos versenyző megelőzése, majd így a célba érés. Ütközés nélküli verseny befejezése és dobogós helyezés elérése. Adott köröknek különböző időlimitek alatt történő teljesítése, stb. A fenti játék mellett rendelkezésre áll még egy Quick Race mód, egy online játékosokat találni képtelen multiplayer, illetve egy Time Trial is. Vagyis a korábban taglalt küldetésalapú versenyeket biztosító módon felül más értékelhető opció nem igazán van. Egyébként hasonlóan a kampányban megnyitható versenyek számához, a járművek és versenypályák mennyisége is igen tekintélyes. A szoftver nem kevesebb mint 51 benzinzabálót és 39 pályát vonultat fel. Felsorolásukba nem kezdek bele, de garantálom, hogy a rajongók a tartalom e terén maximálisan ki lesznek elégítve.

Sajnos azonban hiába a stílusban vérfrissítésnek ható kampánymód, a méretes járműpark és a közel negyven aszfaltcsík, ha az úgymond rosszul lekövezett arany középút miatt szimulátornak nagyon kevés, árkád versenynek viszont túl komoly.

Hogy értsed pontosan, mire is gondolok: az autók irányítása jócskán átbillen a komolyabb kategóriájú anyagok közé, ám itt meg is áll a lendület, mivel a progi nélkülöz bármiféle törésmodellt és tuningolási lehetőséget. Ergo semmilyen hatással nem lesz az egyébként igen realisztikusan viselkedő (sok esetben kifejezetten nehezen kezelhető) kocsidra, ha 200-zal nekimész a falnak.

A másik fájó pont pedig ugye a modifikáció hiánya, ami a törés elhagyása mellett szintén a Ferrari cég kérésére történt. Kár érte.

Ezekből kifolyólag pedig az autóversenyek megszállott játékosai jóllakni nem fognak, a könnyed vezetés kedvelői ezzel szemben már el is rontották a gyomrukat.

Az FRL audio-vizuális szempontból sajnos semmi kiemelkedőt nem képes villantani, így jócskán csalódott is voltam, mikor a játék dobozán feltüntetett, ultra realisztikus jelzővel illetett autómodellek helyett kaptam egy ugyan pofásan festő, de a versenytársaihoz képest teljesen átlagos, vagy az alatti kidolgozást mutató kocsikat és pályákat.

A zene szintén egy fájó pontja az anyagnak. Kizárólag a – rettentő puritán – menüben csendülnek fel a szólamok, a versenyek alatt csak a futamokhoz hozzá tartozó zajoknak lehetsz fültanúja. A progit már a kézhezvételének pillanatában áthatja a budget kategória, pedig teljes árú anyagról beszélünk. Stílusában sokkal komolyabb alkotások találhatóak, így próbát csak a megszállott Ferrari rajongóknak érdemes tenni vele.



6/10

Kiadó: *Atari* Fejlesztő: *Slightly Mad Studios*
Multiplayer: *nincs* Online: *2-8 fő*
Felbontás: *720p* Hang: *DD5.1*

VIZUALITÁS 6 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Foxhound

CONSOLE CORNER

Gyógyítsuk ki barátnőnket a videojáték-fóbiából!



Sok jogász és pszichológus próbált már a videojátékok és az erőszakos cselekmények között párhuzamot vonni. Még többen voltak azok a zsurnalisz-ták, akik e tárgykörből publikáltak unalmas monográfiát. Megnyugtatok mindenkit: én nem teszem! A téma lerágott csont, amelyet még a lőtéri kutyák is csak nagy duzzogva ropogtatnának el.
De van itt valami, amely eddig sokkal keve-sebb figyelmet kapott! Hogyan férnek meg egymással a videojátékok és a lányok? Ugye sokkal kellemesebb téma?
A címből azonnal sejthető, hogy értekezé-sem elsősorban fiúknak, férfiaknak szól. Ám nem hagyom írott betevő nélkül a mell-ben hegyes, arcszőrzettől mentes, magas sarkúban egyensúlyozni képes olvasóinkat sem. Azaz a lányokat. Megjegyzem, e felsoro-lás nem vonatkozik hajlott korú nagynéném-re, akinek ereszkedett kebleit – lekopogom – egyszer sem kellett látnom, ugyanakkor a szája körül viselt bibircsókja és ritkás kör-szakálla kifejezetten szembetűnő. Egyszóval mindazoknak a csinos lányoknak is szolgálok némi olvasnivalóval, akik körömlakkjuk szára-dása közben kezükbe vették a lapot.
E hölgyeknek az utolsó bekezdést címeztem.

Hogyan kerüljük el, hogy a videojátékok iránti szenvedélyünk a boldog párkapcsolat rovására menjen? A kérdés bizony gordiu-szi csomóként jelentkezhet egy vérbeli gamer konzolokkal kikövezett életútján. Kibogozását megnyugtató biztonsággal nem vállalhatom, mert egyrészt nem va-gyok pszichiáter, sem randiguru, aki bárkit bárkivel összehoz, de a legfontosabb oka, hogy a nők kiismerhetetlenek…
Cikkem hátterében sem horkolásra okot adó társadalomkritika, sem szociológiai esettanulmány nem áll. Inkább csak csapongó gondolataim folyamának leképezése. Egy élménybeszámolókon és tapasztalatokon alapuló könnyed, kissé túlzó, de remélhetőleg szórakoztató olvas-mány. Bízom benne, hogy az alábbi sorok remekül illenek Konzol Magazinnal töltött időhöz a strandon, a kanapén vagy épp a mellékhelyiségben, bár remélem, hogy az utóbbi helyszínre mindenki kizárólag olvasás céljából cipeli magával az újságot.

Vegyük először a legjobb esetet. Megis-merkedünk álmaink nőjével, aki hozzánk ha-sonlóan kedveli a konzoljátékokat, meg tudja különböztetni egymástól Master Chiefet és Pac-Mant, és hajlandó kooperatív módban zombikat aprítani velünk a Resident Evilben. Milyen romantikus… Ez már egy kiegyensú-lyozott kapcsolat alapja lehet! Ha mindemel-lett jól bánik az analóg karral és kistangában érleli nekünk az ágyas pálinkát, akkor nincs több kérdés: el kell venni feleségül.



A lányok többsége azonban sokkal szívesebben ül le velünk a tévé elé, ha azon virtuális atomrobbanások helyett a Jóban-Rosszban, vagy még egy annál is jóval rosszabb széria megy. Ilyen helyzetben előzetes bejelentés nélkül soha ne kapcsoljuk át a készüléket, és ne kezdjünk kontrollerrel a kezünkben egy bolygónkra téved faj teljes kiirtásába.
Ez a magatartás a nőnemű egyedeknél szinte kivétel nélkül azonnali hangulatingadozást okoz, érzékenyebb típusoknál egész estés hisztit, valamint sikítófrászt is kiválthat. Akár még agresszív reakciót is eredményez-het, amelynek tüneteire az ablakon kivágott lemezek és egy fejünkbe húzott Xbox360 figyelmeztet. Lehet Playstation 3 is, de ez kórtörténet szempontjából lényegtelen. Vitathatatlan azonban, hogy a Wii, méretei-ből adódóan jóval kisebb sérülést okoz.

De térjünk vissza a hölgyeknél fellépő rend-ellenességre. A felsorolt kázusok ijesztőek, de egyáltalán nem gyógyíthatatlanok!
Sajnos az esetek többségében nem akut játékborzadályról van szó, hanem krónikus game-utálatról. A helyzet kezelésére két módszer kínálkozik. Gyors eredményre számíthatunk, amennyiben a problémák elé megyünk és a megelőzés mellett döntünk. Ez azonban komoly életmódváltozást igényel! Persze nem életünk párjától, hanem tőlünk. Adjuk el konzolunkat, a helyét porol-juk le, majd helyezzük oda a kedvesünktől ajándékba kapott teljes plüss élővilágot.
Az árából pedig vásároljunk a lánynak ék-



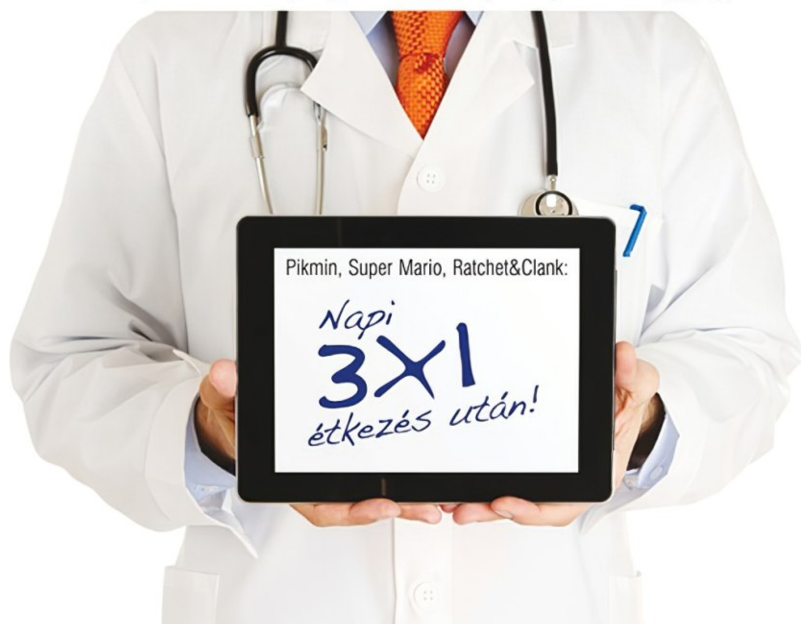
szert vagy egy méregdrága zsebkutyát. Játékmentes életvitelünk ugyan sok lemondással jár, ám valóban megelőzi, vagy gyorsan megszünteti párunk konzolérzékenységét.

Csakhogy van egy bökkenő! Népi megfigyelések egyértelműen kimutatják, hogy hiába kíméljük hölgyünket a videojátékoktól, a sértődéssel vagy kiakadással járó problémájuk visszatérhet. A hisztivírus gyorsan mutálódik! A kór minden előzmény nélkül csap le egy ártatlan haveri sörözés említésekor, meccsnézés közben vagy egy felhajtva maradt vécédeszka nyomán. Mivel törvényes nőnkkel szemben köt a lovagiasság, tisztelet és megbecsülés, ezért még ilyenkor sem zárhatjuk karanténba. Jobban járunk, ha a második módszert választjuk, és megelőzés helyett a hozzászoktatás lassú folyamata mellett döntünk. Türelemmel és kitartó munkával még a legmegátalkodottabb hárpiánál is komoly javulást érhetünk el a játékok vonatkozásában. A lényeg a fokozatosság!



Először is rá kell ébresztenünk kedvesünket, hogy rendkívül sokféle videojáték létezik. Biztosan akad közöttük olyan, amelyik neki is tetszik. Próbálkozzunk ritmusjátékokkal, Guitar Hero-val, könnyű mozgásérzékelős etűdökkel és fitnesz programokkal! A sikeres rehabilitáció érdekében bátran alkalmazzunk olyan gyógyászati segédeszközöket, mint a Move vagy a Kinect. De vigyázat! Az első hetekben semmilyen körülmények között ne adagoljunk túlélő horrort, vérgőzös kommandós bevetéseket és külsőnézetes hentelést, mert egy ilyen dózis beláthatatlan következményekkel járhat. A God of War, Modern Warfare, Silent Hill, Dante's Inferno és Left for Dead feliratú készítmények száraz, hűvös helyen tartandók és barátnők elől szigorúan elzárandók! Miután szívünk választottja már magabiztosan kezeli a játékként aposztrofált casual rettenteteket, gyógyításának egy új szakaszába léphetünk. Most már bájos platform ugrabugrákra, logikai játékokra és vértől mentes kalandokra alapozhatjuk a terápiát. Napi 3x1 Pikmin, Super Mario Galaxy vagy Ratchet&Clank ajánlott. Esetleg egy kis Fable, de szoros felügyelet mellett! Továbbra is kerüljük azonban a Dead Space vagy BioShock alkalmazását, mert félő, hogy azok még sokkot vagy allergiás reakciót váltanának ki a betegből.

A játékfóbia legyőzhető! Legyünk rendkívül türelmesek és előbb-utóbb jelentkezni fognak a teljes gyógyulásra utaló jelek. Jó úton járunk, ha hazatérve rajtakapjuk szerelmünket, amint épp a Konzol Magazint lapozgatja. De bíztató lehet az is, ha kedvesünk egy játékról kérdez, vagy bekapcsolja a konzolt a Szex és New York ideje alatt. Egyszer elérkezik majd a nap, amikor megdönti valamelyik rekordunkat, vagy több achivementet szed ki egy játékból, mint amennyiről egyáltalán tudtunk. És amikor végül péppé-pürévé ver minket egy édes kettesben eltöltött Mortal Kombat parti alatt, mi elérzékenyülve suttoghatjuk magunk elé: meggyógyult!



Következzék az utolsó bekezdés, amelyet a hölgyeknek ígértem! A legfontosabb, hogy a fent leírtak csupán ismert sztereotípiákat kifigurázó gondolatok és természetesen nem tartok „betegnek" egyetlen olyan lányt sem, aki nem rajong a videojátékokért.
Már csak azért sem, mert soha nem volt olyan barátnőm, akit foglalkoztatott volna a téma. Úgy vélem, a legtöbb férfi megtalálja az egyensúlyt a játékokkal és a párkapcsolatban eltöltött idő között, ráadásul a kettőnek nem kell feltétlenül kizárnia egymást. Amennyiben mégis egy kissé „kocka" fiúval ismerkedtek meg, szakítsátok ki egy kicsit a virtuális térből és mutassátok meg neki a valódi élet szépségét.
És persze azt is, hogy a konzolokon túl léteznek sokkal izgalmasabb játékok…
Ugyanakkor ne törjetek pálcát párotok felett, ha olykor elmerül a játékok világában. Közhely ugyan, de mégis igaz, hogy játszani sokkal konstruktívabb és barátságosabb elfoglaltság, mintha pénzét és idejét italra vagy szerencsejátékra verné el.

Egy hónapra most megint jól „kibeszélődtem". A kisebbeknek forró strandidőt, a nagyobbaknak pedig hideg sört kívánok a nyár utolsó harmadára. És persze mindenkinek jó nyaralást és remek játékokat!

Szasa







A száguldó cirkusz rekordfakasztói



Megannyi utcai, rali, sportautó mellett mindennek a tetejét vélhetőleg a Formula 1 regulái által kreált együléses, egyedi, az adott szabályokból a lehető legtöbbet kihozó műremekek képezik. Minden darabjuk egyedülálló, a célnak a lehető legjobban megfelelő műalkotás, az adott éven és lehetőségeken belül – ezen kategórián kívül, ha részeredményekben verhetők is (például egyenes vonalú gyorsulás), egy versenypálya karakterisztikáját nézve a legideálisabb, leggyorsabb, legkihegyezettebb eszközök a Földön.
Olyan tapadás, úttartás olyan sebesség mellett, amit elképzelni szinte lehetetlen.
A tökéletes eszköz arra, hogy elszálljon az agyunk, örök emlékként égjen bele a retinánk által a szürkeállományunkba.

A sportág több mint 60 éves fennállása alatt rengeteg változást, újítást és érdekességet hozott a motorsportok világába; persze nem csupán adott annak, de vett is át máshonnan, avagy fejlesztett valamit tovább.
Az évek múlásával a tempó rohamosan nőtt, s amennyiben a drasztikus gyorsulásnak nem szabnak gátat az F1 felett aktuálisan bábáskodó szervezetek (jó ideje ez ugyebár az FIA), akkor vélhetőleg ott tartana a versenyszéria teljesítményben, mint a GT5-ben lévő Red Bull X1 szuperjárgánya. Ám olyan nincs, hogy „ha", ám olyanok vannak, amik belefojtották a szót a többiekbe.

A nyakunkon lévő Magyar Nagydíj remek apropót szolgáltat azon csodákhoz, melyeket mind a mai napig egy álomba illő élmény lehet vezetni még azoknak is, akik közel ülnek a tűzhöz, vagyis adott csapatuk garázsában megtalálható az adott működőképes modell. Persze az egyértelmű, hogy önmagában ilyen együléses rakétába bepattanni felérne egy valóra vált álommal mindnyájunk számára, ám van pár gép, amely a lepakolt teljesítményének köszönhetően kiemelkedik eme sorból. Nem vitatom, miért is tenném, az „igazi", a legjobb mindenkinek, egyénenként más és más, ebből fakadóan a bemutatott gépcsodák valamelyest szubjektív módon kerültek be, az elmúlt cirka 30 év legmeghatározóbb darabjaiból.
Aggodalomra azért semmi ok, mint láthatjátok, rajongásom ellenére kevesebb a Ferrari itt, mint amennyi a másféle.

A turbó kiteljesedése

Míg a '80-as évek elhozták a sorozat számára a turbómotorokat, épp ezen érának a végén, afféle hattyúdalként, búcsúzóul rendesen bemutattak a szívómotoroknak. Arányaiban nézve (Futamok egy évben/GYőzelem, a továbbiakban F/GY) az F1 történetének két legsikeresebb autója a két nagy rivális, a McLaren és a Ferrari műhelyeiből gurult elő, és főképp utóbbi borzolta a változatos futamokért rajongók idegeit. A legbitangabb mutatóval ez idáig a woking-i székhelyű csapat rendelkezik, ugyanis kihívójuk 16 futamból 15-ön végzett az élen (94%-os arány), és csupán azért nem lett meg a 100%-os mérleg, mert Senna az Olasz Nagydíjon baleset miatt feladni kényszerült az élről a futamot. Pole pozíciók tekintetében is 15-öt szereztek, erre 16 futamból önmagukon kívül csak a Williams volt képes.
Ennél jobb értékkel csak a Red Bull rendelkezik, 2011-ben 19-ből 18 első rajthellyel (0,9 %-kal jobb arány). A McLaren „Ez aztán az autó" sikerdíjasa az MP4/4 nevet viselő (az MP4 a Marlboro Project 4 szavakat takarja) 1988-as gépe.



A pilóták (Ayrton Senna és Alain Prost) az első pár(!) tesztkör után kijelentették, hogy ezzel abszolúte nem kérdéses, mely csapat küzdhet abban az évben a világbajnoki trófeákért. Megérzésük nem csalt.

A gépállatért Gordon Murray volt felelős, aki a „gördeszkaként" elhíresült Brabham BT55-öt is tervezte. Gúnyneve nem volt alaptalan, olyan lapos volt az az autó, hogy a pilótáknak majdhogynem feküdniük kellett benne. Ez a tervezési filozófia látszik legsikeresebb alkotásán is. Az autó alacsony megjelenése kitűnő aero jellemzőkkel rendelkezett, a tengelytávja hosszabb lett, mint a korábbi McLaren autóké, a motort is alacsonyabban helyezték el, a súlypont is javult ez által, s a kasztni nagyon könnyű volt, összesen 540kg-ot nyomott. A hátsó felfüggesztést is újragondolták, ami a féktávokon nagyon stabil, a gyors szakaszokon, erős tapadást, villámgyors előrehaladást eredményezett. Az erőt az ettől az évtől a McLaren motorszállítójává előlépő Honda új, 1.5 literes, V6-os turbómotorja szolgáltatta, ami hozzávetőlegesen 900 lóerővel bombázta az aszfaltot. A turbómotorokat 89-től kitiltották a sportból (visszatérésük 2014-re van tervezve, 1.6 literes kiszerelésben), de már 88-ban is rengeteg technikai korlátozást











A gép szívét egy 3.5 literes V10-es, körülbelül 700 lóerős Renault motor szolgáltatta, ami köré Adrian Newey álmodta meg a világverő sasszét.



Newey zsenije már korábban kitűnt, kiteljesednie mégis a Williamsnél sikerült.
A tervezőgéniusz a mai napig jobban kedveli a kézzel papírra rajzolt vázlatokat, számításokat, és ahol eddig megfordult, idővel aranyra váltotta elképzeléseit. Esetünkben a '92-es Williams továbbcsiszolt változatai (a '93-as modell például szintén 63%-ot ért el), rájuk applikálva a '94-es szörnyű tragédiák után bevezetett biztonsági fejlesztéseket is sikerült győztes autókat építenie, pedig az elektronikus segédletek nagyját kigyomlálták, betiltották. Schumacher nélkül (Benettonban rótta a köröket) a '94-95-ös évet is be tudták volna húzni, a technika adott volt hozzá.
Emiatt jelenleg kb. Newey vs. akárki háború zajlik a F1-ben. Tud a mester, rá bátran tekinthetünk élő legendaként, sok meghatározó autó kerülhet még most is ki az irányítása alól.
A Williams – nevezzük így – névteremtő autójáról sem illene megfeledkezni, az FW07-ről. 1979-ben indították útjára az évad 5. futamán, ebben az évben VB 2. lett, majd '80-ban elhozta Frank Williams számára az első egyéni és konstruktőri címet is.
Azon autók egyike, amely alapjai (Patrick Head tervei szerint készült, aki részben a Lotus 79 nevű autót gondolta tovább) 4 éven át adtak jó táptalajt az istállónak.
Pontosan: az FW07 megélte a maga B, C és D verzióját, és mindegyik szerzett futamgyőzelmet is.

vetettek ki azon csapatokra, akik ilyen motort alkalmaztak: a turbó erejét csökkentették, a megengedett fogyasztást szintúgy (vagyis kevesebb benzinnel vághattak neki a futamnak). Az autót rövidebb McLaren/Weisman váltóművel kínálták meg (hatfokozatú, manuális), amitől a motorburkolat alacsony maradhatott. Ehhez még jött az, hogy az autó a legmegbízhatóbbak egyike volt.

Ilyen paraméterek és hátráltató tényezők ellenére, no meg, hogy a világ két legjobb versenyzője ült a volánnál, bőven több mint elég volt ahhoz, hogy egy legendás év legendás autójává válhasson. Ám bármennyire dominált akkor a McLaren, a két pilóta gondoskodott róla, hogy bár csak egy csapat rúghatott ebben az évben labdába, messze az egyik legemlékezetesebb párharcot hagyták hátra a történelem számára.

Amikor a Williams volt az úr

A Williams csapat szintén büszkélkedhet jó pár szezongyilkos konstrukcióval, elég csak visszagondolni a '90-es évekre.
Ezek közül papíron az 1996-os modell volt a legsikeresebb a F/GY arányban (75%), ám bizonyos értelemben a legátütőbb a Nigel Mansell és Riccardo Patrese által vezetett 92-es Williams FW14/B (FW = Frank Williams) jelzésű modellje volt (63%-os mutatóval). Elődje, a B-kiegészítést nélkülöző 1991-es autó is közel járt a bajnoki címhez, ám a megbízhatóság terén sok gonddal küszködött. Ebből tanult a grove-i alakulat, olyannyira, hogy az addigi statisztikák alapján Mansell rekordszámú győzelmet és pole pozíciót zsebelt be (egyazon pilóta/szezon) és szintén addig sose látott sebességgel megkaparintotta nálunk, a Hungaroringen régóta kijáró VB-i címét, öt futammal a szezon vége előtt. Az „Oroszlán" becenévről is ismert brit pilóta érdemeit semmiképp sem szeretném elvitatni, ám autója átütő fölényében nagy szerepet játszott azon tény, hogy a lehető legtöbb elektronika volt benne (a kornak megfelelően), és ezeket remekül hangolták össze a mérnökök. Aktív felfüggesztés, kipörgésgátló, blokkolásgátló fékrendszer, félautomata váltó a fontosabbak közül.
A megannyi segédlet későbbi betiltásával ez az autó volt a mai napig az ilyen értelemben legtöbb technikát használó F1-es gép. Sebességfölényét kiválóan reprezentálja pár időmérős eredmény: Mansell első rajthelyes idejétől csapattársa 2mp lemaradással a 2. helyen várta a lámpák kialvását a Brit Nagydíjon, a harmadik leggyorsabb Senna a McLarennel további 1mp-cel várakozott Patrese mögött, ami summázva 3 másodperc – embertelen!













A Ferrari / Schumacher éra

Az F/GY arányban második helyen a Ferrari 2002-es modellje viszi a prímet 17 futamból 15 győzelemmel (88%-os arány), amelynek megálmodója a Ross Brawn, Rory Byrne páros volt.
Elődje az F2002-nek szinte szemrebbenés alatt szállította az istálló számára a két VB címet, emiatt a szezon elején még nem is vették be az új aspiránst. Az F2001-es jól állta a sarat, ám hamar felértek rá a társai, emiatt a tervezettnél korábban, a Brazil Nagydíjon (3. állomás) bevetették, és rögtön győzelemmel indultak, épp egy hajszállal az üldöző Williams előtt. Majd mindenki a pályán az új vörös szépséget koslatta, mivel rengeteg kiváló újítást, optimalizálást hordozott magán. A karosszéria alatt majd minden alkatrészt, komponenst újraterveztek, méretüket, súlyukat csökkentették, a felhasznált anyagok minőségét emelték, ebből fakadóan igen kecsesre, vékonyra és könnyűre sikeredett. Bár a súlyhatár akkor min. 600kg volt mindenki számára olajjal és vízzel feltöltve, a csapat sokkal szélesebb skálán mozoghatott a ballasztok elhelyezése kapcsán, az ideális egyensúly megtalálásához.
Benne a Ferrari saját fejlesztésű, V10-es, 3 literes, 7 fokozatú szekvenciális automataváltós, nagyjából 830 lóerős teljesítménnyel rendelkező motorja duruzsolt.
Az erőforrás nem volt az év legharapósabbja, ám könnyebb, kompaktabb és kevesebbet fogyasztó volt, mint a riválisoké. A megannyi aerodinamikai újításon felül (a felülre kivezetett kipufogót például majd minden csapat lemásolta, amely kialakításának köszönhetően elvonta a felesleges hőt az alsó szekciótól, és extra hűtőnyílást is kreált az oldaldobozokon) az egyik leglényegesebb a kuplungmentes váltás kifejlesztése volt a sebváltóban, gyorsabb gangolást lehetővé téve a pilóták számára.
Mindezek együttesen azt eredményezték, hogy Schumacher rekordidő alatt bebiztosította 5. VB címét. Mindezt 11 futam után, míg az autó még el se érte 10. futamát, ám már a mennybe repítette az olaszokat. Schumi egyező számú futam alatt döntötte el az adott évi küzdelmet, mint anno Mansell, ám eredménye annyiban erősebb, hogy 2002-ben még hat futam volt hátra az évadból, míg 92-ben a már említett öt.

Akárhogyan is nézzük, a fenti autókról (is) elmondható, hogy lenyűgözték a riválisokat és a nézőket egyaránt. Rájuk tökéletesen illik az, hogy már a megjelenésükkel is tiszteletet parancsoltak, visszapillantó tükröt is felesleges volt rájuk szerelni. Kipróbálni őket jelenleg csak régebbi játékokban lehet, a Codemasters felé sok kérés érkezett aziránt, hogy klasszikus autókat is betegyenek jelenleg futó F1-szériájukba akár DLC formájában, ám ezt licencgondok miatt nem tudják megtenni; bízzunk benne, hogy csak egyelőre.

Tények, számok az F1 világából:

- **A legmagasabb sebesség:**
369.9km/h Monzában egy Williams BMW (2004) volánja mögött. Pályán kívül a Honda 2007-es autója tartja a nem hivatalos rekordot, ekkor egy egyenes szakaszon 413km/h-t értek el.
- **A legtöbb lóerő:**
A '80-as években egyes turbómotorok az időmérőn akár 1500 lóerő leadására is képesek voltak.
- **Gyorsulás és lassulás:**
Egy F1-es autónak ahhoz, hogy felgyorsítson 0-ról 160km/h-ra, majd újra visszafékezzen 0-ra, mindössze kicsivel több, mint 4 másodpercre van szüksége.
- **Leszorító erő:**
Teoretikus értelemben véve egy autó, amely a saját súlyánál nagyobb leszorító erőt generál, az képes lehet a plafonon fennmaradva haladni.
Egy F1-es autónál ehhez elméletben 150km/h-s tempó is elegendő.
- **Leggyorsabb(?):**
Laurence Pomeroy
(Leonard Setright és Mark Hughes frissítette később) kiötlött egy mutatószámot, a Pomeroy Indexet (a képletet és annak felépítését most nem mutatnám be), melyet alkalmazva relatíve összehasonlíthatóak a különböző években, érákban futott F1-esek gyorsasága.
Az alapérték 100, amelyet 1906-ban az első Grand Prix első győztes autójához (Renault) rendeltek, amelyet nem más szerzett meg, mint a magyar származású Szisz Ferenc. Jelenleg ennek az értéknek a csúcstartója Michael Schumacher 2004-es Ferrarija, az F2004, 234.7-es értékkel.

Előfordulások konzolokon:

- **McLaren MP4/4:**
Gran Turismo 3 (PS2), Grand Prix Circuit (AMIGA, ZX Spectrum)
- **Williams FW14/B:**
F1 Pole Position (SNES, GameBoy), F-1 Grand Prix Part II (SNES), Nigel Mansell's World Championship Racing (SNES, MegaDrive, GameBoy, NES), Aguri Suzuki F-1 Super Driving (SNES)
- **Ferrari F2002:**
F1 Challenge 99-02 (PS2, Xbox, GC), F1 2002 (PS2, Xbox, GC, GBA), Formula One 2002 (PS2), Grand Prix Challenge (PS2)

Jó beállításokat autós játékokhoz a *http://www.racedepartment.com*-on találtok.

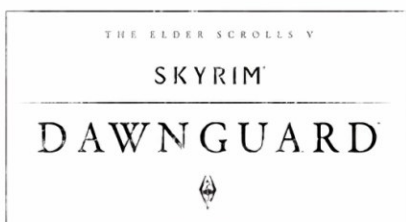
RBaly











Miután a Skyrim rengeteg helyen (magazinok, internetes portálok és közösségek) lett megválasztva a tavalyi év legjobb játékának (mi a 17. számunkban veséztük ki), igen nehéz dolog számomra, hogy annak első kiegészítőjéről, a Dawnguardról értekezzek. Ugyanis bár látom a sorozat szépségét, értékelem annak világát, valahogy mindig ott bujkál bennem a kisördög, amint előveszem az Obliviont, vagy éppen az utolsó epizódot: *belső nézetből nem az igazi, ez a külső kamera meg nagyon idióta; az irányítást továbbra is szokni kell; minek ennyit gyalogolnom; de jó lenne többet látni a térképen; a mesterséges intelligencia* ***eléggé fura***. Tudom, folyton csak elégedetlenkedem, ami mondjuk csak részben igaz, elvégre a Dragon's Dogma, Demon's Souls, Dark Souls hármasnál nem volt ilyen problémám – azokhoz képest pedig az Elder Scrolls világa kicsit lassú, kicsit esetleges.

A június utolsó napjától kezdve kapható Dawnguard egy sötét és komor háború közepébe hajítja a Skyrim játékosait, két oldalra helyezve közben az egymással szemben álló frakciókat, amelyeknek érdekeit figyelembe véve kell eldöntenünk, hogy mi melyik oldalra szeretnénk állni.
Míg a Dawnguard erődben lévő Isran a vámpírok teljes kiirtásáért küzd, és minket is az ezen célhoz kapcsolódó feladatok végrehajtásával bíz meg, addig a túloldalon ott van a Volkihar kastély mélyén gubbasztó Lord Harkon, aki ezzel szemben Tamriel teljes lerohanását tervezi, valamint a nap elpusztítását. Amennyiben nem lenne egyértelmű a dolog: ismételten te leszel a hős, aki megmenti a világot a végső pusztulástól.
Vagy mégsem? Azért nem egyértelmű a választás, elvégre a rossz oldalon állva, vámpírrá változva nemcsak részt vehetsz a világ leigázásában, de még akár fel is küzdheted magad a ranglétrán, hogy azután a vérszopó fővezér szerepében tetszelegve csakis rajtad múljon minden.

A dawnguardos történetszál akkor lép életbe, ha megvan az eredeti lemez, és emellett legalább 10-es szintig fejlődött a karaktered. Új küldetéseket kapsz (többek közt eljutni az erődbe, majd Harkanhoz), új területekre jutsz (pl. a két főhadiszállás), de ezekben nem merül ki az újdonságok listája. A DLC a masszív, 10 óra felett teljesítő bővítménnyel egy rakás kiegészítőt kínál: az új történetben és helyszíneken új módokon gyilkolhatod le eddig ismeretlen ellenfeleidet (trollok, kutyák, óriások, vízköpők).
Többek közt ott az eddig nem alkalmazott nyílpuska, a vámpírrá változás lehetősége (denevérek képében repkedhetünk, feltámaszthatjuk a leölteket), vagy éppen az új sárkány (Durnehviir) és a kiáltások is (akár ellenfelünk lelkét is kitéphetjük a testéből), no meg a skill-fa testre szabása élőhalott mivoltunkhoz alkalmazkodva.





Mindez egészen jól hangzik, ráadásul az 1600 pontos kiegészítő (PS3-ra egy hónappal a 360-as megjelenés után érkezik a cucc) képes nem kevés élményt is nyújtani a vásárlóinak. Bokrok közül hirtelen és agresszív módon támadó élőholtak; lángoló hátas, amelyen élvezet száguldani; kemény összecsapás a barlangjáratok és kazamaták mélyén, miközben a támadó csontvázakat villámcsapások verik szét… alapvetően ez teljesen rendben van.
De sajnos baj is van. Ott a jól beharangozott nyílpuska, ami nem lenne rossz, de mivel lassú az újratöltése, nem sokat fogjuk használni. A másvilág, ami az egyik leghangulatosabb rész (Oblivinon, jeeee), pillanatok alatt lezavarható. Nem utolsó sorban az egész olyan, mintha egy szimpla Underworld-mod lenne (PC-n majd minden játékhoz léteznek házilag barkácsolt modok, amik változtatnak némileg a belsőn-külsőn – a Skyrimhez már rengeteg ilyen létezik).
Többször is olyan érzésem volt, hogy valaki felhúzott egy vámpírtextúrát a filmsorozat karakterei alapján az új szereplőkre, aztán mehet a móka alapon ki is adták mindezt – persze némileg túlzok, de az érzés valóban el-elkapott. Harkon lánya (Serana) is tisztára olyan, mint Selene.

Természetesen ettől még jó vámpírokra, vagy éppen vámpírokként vadászni.
A Dawnguard nem kevés pluszt ad az alapjátékhoz, ráadásul teszi ezt úgy, hogy teljesen más megközelítésbe helyezi a már ismert világot, ami kifejezetten jó döntés.
A Skyrim rajongóinak így mindenképpen ajánlható a DLC, ami több pozitív tulajdonsággal is rendelkezik. Az ára ugyan nem olcsó, az érzés azonban, amikor belépsz a vámpírok csarnokába, ahol éppen lakomáznak a kis drágák (az asztalon ott fekszik az áldozat, a földön elterpeszkedő pokolkutyák meg testrészeken csámcsognak), vagy az a pillanat, amikor nekiállsz lemészárolni mindenkit, és a sarokban álldogáló őrszem csak annyit mond, hogy: „Ki van ott? Biztosan hallucináltam.", miközben nyílvessző áll ki a fejéből – *megfizethetetlen*.

8/10

Kiadó: ***Bethesda Softworks*** Fejlesztő: ***Bethesda Game Studios***
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Böjtös Gábor

CONSOLE CORNER





Foxhound

BÁBEL RISING

A videojátékok világában igazi ínyencfalatnak számítanak az úgynevezett isten-szimulátorok, melyek közül talán a legismertebb széria a Peter Molyneux vezetésével alkotott Populous-sorozat. De ebben a témakörben feltétlen meg kell még említeni a Black & White játékokat és a tavaly debütáló, már-már művészi szépséggel megáldott From Dustot is. Az imént felsorolt szériák és címek egytől egyig kimagasló alkotások voltak, ami sajnos az elmúlt hetekben debütált Babel Risingról már nem mondható el.

Az alapvetően stratégiai játékkategóriába sorolható „Tower Defense" (a továbbiakban TD) típusú anyagban Isten szerepét kell magatokra ölteni, majd megakadályozni a babilóniaiaknak, hogy feljussanak hozzád, vagyis a mindenhatóhoz. A rajzfilmhatású cel-shaded látvánnyal operáló stuff játékmenete Bábel tornya felépítésnek hátráltatása körül forog (és itt a forog szót akár szó szerint is érthetitek), lévén maga a gameplay a torony körül egy 360 fokban körbeforgatható kamerát és különböző istencsapásoknak a földre zúdítását jelenti.

A játék több szintre van osztva, melyek során mindig ki van jelölve, hogy hány szerencsétlen építőt kell megbüntetni. Ahogy az ilyen TD típusú játékoknál lenni szokott, az ellenfeleknek számító munkások adott útvonalakon közelítik meg a célt, majd jutnak egyre feljebb és feljebb a toronyba. A munkások megállítására a négy elem, vagyis a tűz, a föld, a levegő és a víz ereje fog segítségedre lenni. A stuff irányítható hagyományos módon, de támogatja a PlayStation Move kontrollert is. Az elemi erők csapásai kombinálhatóak, így meghatározott séma szerint ugyan, de egy lángoló meteoresővel akár máris kedvét szegheted az építkezésben résztvevőknek, majd megfejelve egy özönvízzel haza is küldheted a megfáradt dolgozót... Az imént említett két példa mellett természetesen többféle, az elemekhez köthető természeti csapásokkal is módotokban áll majd gátolni a munkát. A játék alapötlete nem lenne rossz, de mivel egy Isten-szimulátorról beszélünk, számomra visszatetsző volt a stuffban erőteljesen jelenlévő szadizmus. Ez utóbbi természetesen egy szubjektív meglátás. A repetitív játékmechanika és a gyenge megvalósítás ellenben tény.











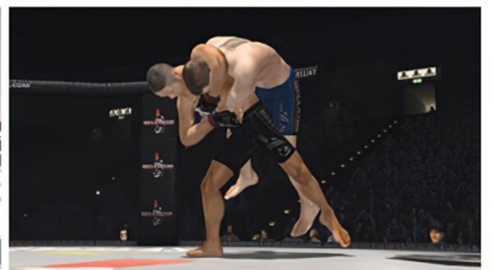

Foxhound



Idén nyáron újabb MMA játékkal jelentkezik a tavaly debütált Supremacy MMA-t tető alá hozó fejlesztőbrigád, a Kung Fu Factory csapata. A stuff mögött kiadóként funkcionáló 345 Games a fentebb említett korábbi küzdősportos anyag mérsékelt sikerei tudatában az új címet kizárólag digitális formában kívánta terjeszteni, így a sportág kedvelői csak a SEN-ről, illetve az Xbox Live Marketplace-ről szerezhetik be a játékot. Jelen pillanatban még, ha egy kizárólag digitálisan megvásárolható anyagról beszélünk, szinte biztosra vehetjük, hogy egy alapjaiban igen alacsony költségvetésű játékkal állunk szemben. Ez természetesen korántsem jelenti azt, hogy a szoftver kvalitása elmaradna a kívánt szinttől, sőt! Ha csak a SEN exkluzív alkotásokat nézem, tucatnyi kiemelkedő játékot tudnék említeni. Nos, a Bellator MMA Onslaught ide biztos nem sorolható.

Bajban lennék, ha komolyabb elemzésbe kellene fognom a game esetében, mivel gyakorlatilag arról van szó, hogy az eleve gyengén szereplő Supremacyből tartalmi és egyéb más szempontból el- és visszavettek a készítők, ami pedig megmaradt, hát az olyan is lett. A játék két súlycsoportban, összesen nyolc harcost ereszt össze a virtuális ketrecekben, ergo jelentős visszalépés tapasztalható ezen a téren az előző játékhoz képest. A durván felére csökkent felhozatalt próbálja kompenzálni a karakterkészítés opciója, ami, ha még effektív egy jól is működő alapokon nyugvó megoldás, mégsem pótolja a való élet versenyzőit. A kreált versenyzőnk az összecsapások során tapasztalati pontokat szerez, amiket különböző fejlesztésekre lehet szétosztani. A gameplay tekintetében a korábbi realisztikusságra hajazó játékmenet is a kukába került, és helyette egy jóval egyszerűbb, árkádosabb koncepció lépett színre. Ezzel még nem is lett volna feltétlenül baj, azonban a megvalósítás balul sült el, így a játszhatóság terén messze elmarad riválisaitól a stuff. Látvány szempontjából átlag alatti teljesítményt képes csak nyújtani, és ez a hangokra is igaz, ráadásul ez utóbbira hatványozottan: hangulatfokozó kommentátor mint olyan, nincs az anyagban. Ha rajongsz is a ketrecharcért és elgondolkoztál a progi beszerzésén, vásárlás előtt mindenképp tégy egy próbát az ingyenesen letölthető demo verzióval.





Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade | *Foxhound*

MAGIC The Gathering DUELS OF THE PLANESWALKERS 2013

Lassan 20 éve már annak, hogy a fantasy világban játszódó Magic: The Gathering univerzum első kártyapaklija kézzelfogható formát öltött. A játék az évek múlásával milliós rajongótábort állított maga mögé, ami egyet jelentett a szélesebb felhasználói körben való elterjedésnek is.
A színes kis papírlapocskák mellett akciófigurák, könyvek és képregények hada segítette kielégíteni a rajongók egyre népesebb táborát. Az idő múlásával természetesen nem kerülhette el a videojátékok világát sem a franchise. A Duels of The Planwalkers 2013 (a továbbiakban DOTP2013) a virtuális kártyajáték sokadik változata, konkrétan a DOTP-szériának a harmadik verziója. Sajnos a helyszűke miatt a kártyajáték teljes szabályrendszerének ismertetésétől kénytelen vagyok eltekinteni, azonban az alapok megismerésére ajánlani tudom a http://hu.wikipedia.org/wiki/Magic:_The_Gathering címen elérhető ismertetőt.
Az elmúlt hetekben megjelent anyag több frissítést is hozott a játék szerelmeseinek. Kezdeném ott, hogy a tavaly debütált verzióhoz hasonlatosan a 2013-as változat is kompletten tartalmazza a Magic: The Gathering idei alapkiadását, továbbá teljesen új paklikat is a tarsolyba helyzetek az alkotók. Érték kisebb változtatások a gameplay mechanikát. Frissítették a többjátékos módot, némileg átgondoltabbá tették a pakli-építés rendszerét, de a játékmenet alapjai természetesen továbbra is változatlanok maradtak. Az újítások megismerését a kellően részletes oktatómódban bárki megismerheti, megfelelő nyelvtudás birtoklásával persze. Visszatérve az alapok kérdéséhez, a kampányt vizsgálva ismét elmondható, hogy az továbbra sem tud felvonultatni bármiféle értékelhető történetet, pusztán kimerül annyiban, hogy egymás után adja be a játék a felmorzsolásra váró virtuális ellenfeleket. Az anyag művészi oldala ismét brillírozik: a kártyákon és az átvezető képernyőkön látható művészi alkotások csak úgy árasszák magukból az utánozhatatlan Magic hangulatot. Ezt csak tovább fokozza a háttérben megbúvó, soha nem tolakodó mesés zenei aláfestés. A DOTP2013 műfajában ismét egy remek alkotás lett. Hozott kellő javítást és újdonságot, azonban inkább tekinthető egy DLC-nek, mintsem egy új epizódnak. Mindazonáltal a játék készítői ismét egy kiváló játékkal örvendeztették meg a stílus rajongóit.





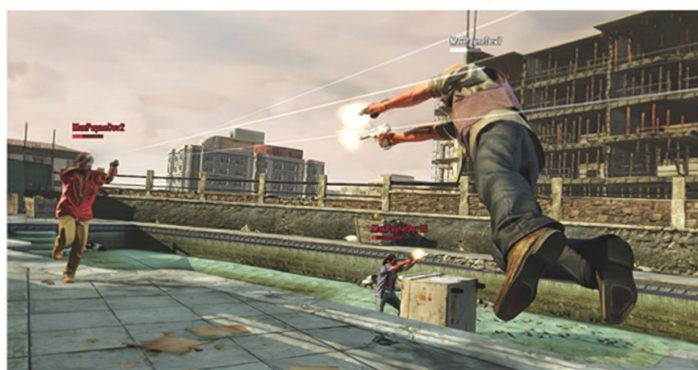




Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade | *Foxhound*

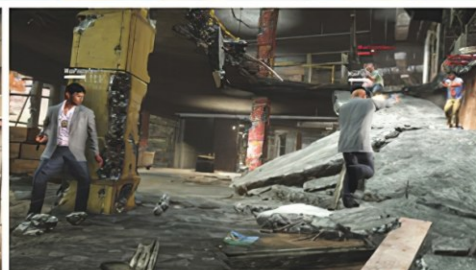
MAX PAYNE 3 LOCAL JUSTICE PACK

A májusban piacra került, majd a várt sikereket hellyel-közzel el is érő Rockstar Games produkcióhoz, a Max Payne 3-hoz már a megjelenése előtt beharangozták a fejlesztőstúdiótól igen szokatlan mennyiségben érkező DLC hadjáratot, amit az anyag kilövése után bő egy hónappal el is indítottak az útjára. Érdemes megemlíteni, hogy a játékhoz jelen esztendő végéig nem kevesebb, mint hét darab kiegészítő csomag lesz elérhető mind a Sony, mind pedig a Microsoft online boltfelületén. Ezek a kiegészítések kifejezetten a kimagaslóan jól sikerült többjátékos módot lesznek hivatottak bővíteni új térképekkel és fegyverekkel, speciális eszközökkel. Azok a játékosok, akiket magával ragadott az online időlassítós lövöldözés szele és komolyabban elgondolkodtak az elkövetkező fizetős tartalmak beszerzésén, élhetnek a Max Payne 3 Rockstar Pass nyújtotta pénztárcakímélő megoldással, amit ugyan a letöltéskor egy összegben kell kifizetni, ám az esztendő végéig befutó tartalmak összértékből közel 40%-os kedvezményt érhetnek el. További extra, hogy a bónuszt biztosító jogosultság mellett az összes előrendelői ajándékot ingyen letölthetik a vásárlók!
Az első csomag, a Local Justice névre keresztelt pakk az előzetes tervek szerint június végén került volna fel a virtuális piacterekre, azonban egy kisebb csúszás miatt erre csak július első napjaiban kerülhetett sor. A kevesebb mint 400MB-os adathalmaz három új térképet, egy M4-es gépfegyvert (a hozzátartozó fejlesztési cuccokkal), egy gyorsabb hullarablást (lootolást) elősegítő eszközt, továbbá egy eddig nem szerepeltetett karakterosztályt, a São Paulo-i rendőr frakciót foglalja magában. A friss térképeket ismét a kampánymódban bejárt helyszínek ihlették, de ezúttal jóval nagyobb mozgásteret biztosítanak a játékosok számára.
Az arénák a sztori mód utolsó negyedében feltűnő helyszínek lesznek, vagyis visszaköszön a bontásra ítélt Imperial Palace Hotel. Az 55th Battalion főhadiszállás, ami méretének köszönhetően lehetőséget nyújt többek közt a Gang Wars játékra is. A felsorolás végére a repülőtér várója maradt, a hozzá tartozó, de eddig nem látott mellékutakkal, alsó- és felső szintekkel. Mivel magam is aktív résztvevője vagyok a Max Payne 3 online csatáinak, tapasztalatból mondhatom, hogy igencsak ütős és izgalmas ütközeteket biztosítanak az új helyszínek.













Böjtös Gábor



A mennyiben van ikonikus figurája annak a nyolcvanas évek első negyedében bekövetkezett robbanásnak, ami a videojátékok népszerűsége és minősége terén történt, szinte biztosan mondhatjuk, hogy Pac-Man mellett a Konami zöld kis békája is esélyes erre a címre. A Frogger nem csak a játéktermekben, de később az otthonokban is elrabolta a gamerek szívét, így tisztán emlékszem, hogy én is rengeteget szökdécseltem a C64 előtt ülve a saját kis pixelfoltommal, amellyel országúti autók között, majd vízen sikló farönkök és teknősbékák tetején kellett elugrálnom a célt jelentő odúba.
Természetesen, ahogy az lenni szokott, szegény béka azóta sem tud békésen nyugodni, ha pedig lenne sírja, már régen abban forogna, ám úgy tűnik, a Konami is megunta a folyamatos megbecstelenítést, amit a címmel tett az elmúlt tíz-tizenöt évben, immáron pedig egy felújított, gyűjteményes pakkal kíván kedveskedni a kitartó rajongóknak, valamint azoknak a csecsemőknek, akiknek minden vicc új.
A HAE megannyi lehetőséget nyújt, így például kifesthetünk a Paint segítségével (az adott alakzatokat kell átszínezni a pályákon), vagy éppen többedmagunkkal küzdhetünk a Battle Royale-ban, valamint a békalányra is rástartolhatunk a Lady Frog Rescue cím alatt – azonban az igazi móka még mindig a klasszikus mód, avagy a Classic Frogger.
Ez utóbbi verzió is meglehetősen szerteágazó. Az alap ugyan a megszokott (alulról juss el felülre, ahol adott számban kell elhelyezni a békáidat), van egy rakás változat a beteljesüléshez. Akad 8bites kinézet, Next Gen és Hyper mód (előbbi nagyon jól néz ki, utóbbi pedig egy amolyan Tron utánérzéses neonvilággal operál), sőt kóddal és a Challenge-ek teljesítésével még egy Castlevania és egy Contra pálya is megnyitható (természetesen ezek is csak külsejükben idézik az adott sikerszériákat). Az új Frogger mindenképpen ajánlott a klasszikus játékok szerelmeseinek. Multiban és egyedül is remekül elszórakozhatunk vele, a külseje csak minimálisan (minőségben) változott, a zenék pedig a jól ismert dallamok, csak modernizálva.











Böjtös Gábor



Meg kell hagyni, némileg csúszásban vagyunk a rendszerünkkel… Már a sima Zuma is kalandos sztori volt, de az eredetileg 2009-es Zuma's Revenge! esetében sem siette el a Pop Cap az XBLA-konverziót. Persze, minőségi munkához idő kell, de… a kutyafáját, ezek alapvetően egyszerű flash jellegű játékok, azért ne kelljen már évekig portolni azokat.
No, miután kimérgelődtük magunkat a fejlesztők lustasága miatt, nézzük meg, mi is ez a Zuma (amennyiben idáig barlangban éltél, vagy nem szereted a logikai/ügyességi játékokat, biztosan nem találkoztál az előzménnyel). A lényeg, hogy az egyképernyős helyszíneken egy darab békát tudsz körbeforgatni, valamint a szájában lévő színes golyót tudod a többi, sorban haladó gömb közé lőni. Amennyiben három vagy több azonos színű darab kerül így egymás mellé, azok eltűnnek a helyükről – így kell megakadályozni, hogy a golyóbisok eljussanak a céljukhoz, ami a kihívás negatív végét eredményezi: Game Over.Nadekérem, egy ilyen egyszerű alapkoncepciónál mit lehet csűrni és csavarni ahhoz, hogy új résszel szórakoztassák a nagyérdeműt? Nem sokat, de éppen eleget…
A ZR egy szigetvilágon játszódik, amelyen az Adventure esetében végighaladunk a korábban még zárt részeken, ráadásként nem csak teljesítjük az adott szinteket, de még főellenfelekkel is meg kell küzdenünk. Ez a Revenge egyik legnagyobb dobása: mi vagyunk az egyik oldalon, a másikon ott a gépi játékos, aztán miközben jönnek a szokásos golyók is, valamint ellenfelünk is lődözget minket, egyértelmű a cél – a sikeres találatokkal le kell fogyasztani az életerejét, ami persze nem könnyű feladat, ha a gömbök hosszú sora zavarja a kilátást és célzást.
Emellett újdonságként vannak jelen a megnyitható, a tulajdonságainkat és lehetőségeinket segítő állati familiárisok, plusz ugrálhatunk is a békánkkal, nem utolsó sorban „fegyverzetünk" is bővült az elpusztítható gömbökkel szemben. Összességében továbbra is rendkívül egyszerű, ám mégis eszméletlenül hangulatos, kimondottan addiktív programmal állunk szemben, ami hosszú-hosszú időre leköti a játékosokat, ráadásul a csajokat is nyugodtan leültethetjük elé, a tapasztalataim azt mutatják, hogy ezt a stílust még ők is imádják.
Kellemes grafika, élvezetes játékmenet, mi kell még? Ajánlott.





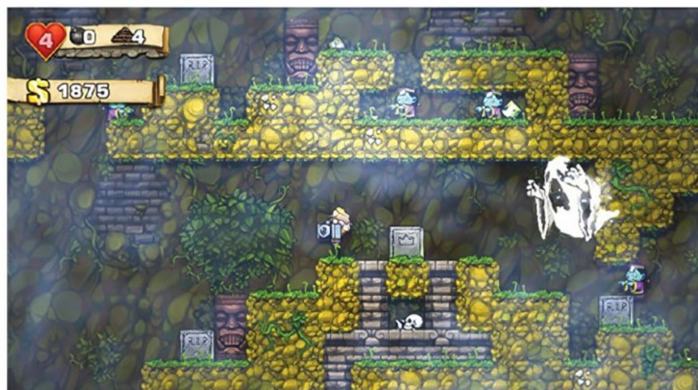


XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor



Az 1982-es születésű Derek Yu nem várta meg, hogy a szerencse megtalálja őt, inkább megcsinálta azt magának – pár korábbi munkáját (pl. Eternal Daughter és Aquaria) követően megalkotta a Spelunky-t, ami egyfajta tisztelgés a '83-as Spelunker (Atari, NES, stb.) előtt. A Windows alatt futó freeware akkora siker lett, hogy három és fél évre rá hozzánk is megérkezett a HD-ba húzott XBLA-változat.
Ami elsőre lejön, az az, hogy valóban sokkal szebb a konverziónk az eredetihez képest. A második pedig, hogy stílusos, aranyos játékkal állunk szemben.
Egy kalandorral kell a bányák, föld alatti járatok mélyén megtalálnunk a helyes irányt, miközben aranyat, kincseket gyűjtögethetünk, plusz meg kell küzdenünk az ellenséges állatokkal és lényekkel (kígyók, csigák, halak, húsevő növények, ősemberek, darazsak). Ahogy haladunk előre, egyre több lesz a lehetőségünk, avagy vásárolgathatunk is, fejleszthetjük magunkat, kötelet vihetünk a túrára, azonban nem kell semmi komoly dologra gondolni, a Spelunky ugyanis rendkívül egyszerű darab. Talán túlságosan is.
Bár egyik oldalról a régmúlt idők képviselőjével állunk szemben, ráadásul nagyon kellemes megvalósításban, a másik oldalról egyértelműen érezhető, hogy ez „csak" egy indie játék, amelyet teljesen felesleges HD-ba húzni, aztán dupla vagy éppen tripla áron eladni. Meglehetősen egysíkúak a helyszínek, ahogy a játékmenet sem tud túl sok változatosságot felmutatni. Ott volt mondjuk a Super Meat Boy. A folyamatos nehezedés mellett állandóan új ötletekkel találkozhatunk, mindezt nem kevés humorral fűszerezve, hogy még véletlenül se laposodjon el az élmény, ami nem mellesleg komoly kihívással is társult. Nos, ebben a Spelunky sajnos nem remekel. Aranyos és jópofa kis őrültség, de semmi több, ha már végigjátszottuk, nem fogunk újra és újra nekiesni. Szerintem.
Nem rossz, félre ne értsetek, de ha már majd' négy évet vártunk egy saját portra, akkor azzal többet is lehetett volna foglalkozni a grafikai tuningon túl. Oké, talán vannak kivételek, de ami indie játék, az átlagban nem baj, ha ott marad, ahova való: a freeware vagy éppen nagyon olcsó kategóriában, minimális elvárásokkal.









Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Ez neked sport?

Amikor pár napja Peti, a Konzol Magazin tulajdonosa talán az indokoltnál emelkedettebben kezdte dicsérni kisportolt felsőtestem, hirtelen le sem vágtam, hogy a vadonatúj London 2012 olimpiai szoftvert szánja nekem ebben a hónapban tesztelésre. Hála istennek a game bénázásaim ellenére kellemes szórakozást nyújtott, és nem mellékesen egyből dobta az ötletet az e havi retro rovathoz is. Az ősidőkben ugyanis túl sok olimpiai témájú sportjátékkal nem múlattam az időt; egész pontosan kettő hagyott mély nyomot bennem, a többire csak ködösen emlékszem, általában egy-egy kedvenc versenyszám dereng.

Az első olimpiás cím, mely örökre megmaradt bennem, ifjú éveim gyönyörűséges arcade élményeihez köthető.
A Konami/Centuri **Track & Field** (1983) című játéktermi gépe egy elég lepukkant, „bodegaszerű" helyiségben lapult sokáig kb. '87 magasságában, Budapesten, az Őrs vezér teréhez közel, egy külvárosi panelerdő közepén, egy troli végállomáson. (Mellette füstös italozó egy kantinban, 2 négyzetméteren.) Emlékszem, mindig fura érzés volt oda kimenni játszani: jobban szerettem a Déli pályaudvarnál levő nagy termet az öreg ház alagsorában, vagy azt, ami az Üllői út elején volt a Kálvin térnél, mint ezt a lakótelepi bádogpavilont a patak partján, az ablak alatt várakozó trolikkal. De ez a különleges gép, az olimpiás, csak itt fordult elő abban az időben. Jellemző volt egyébként akkoriban a budapesti termekre, hogy a belvárosban és



a frekventáltabb kerületekben állami cég(ek) üzletei voltak sok és jó állapotú géppel, de nem igazán változatos kabinetekkel.
A peremkerületekben, a magánüzletekben viszont néha feltűntek ritka masinák is, így a pesti játékterem rajongók között szájról szájra terjedt tovább, mikor hova érdemes menni – például Zuglóba, a Máv-telepre, a villamos végállomás mellé…
Sokáig izgatott a T&F, mert más stílusú játék volt, mint a többi. Jó párszor elmentem megnézni, sőt amikor alig voltak a helyiségben, kipróbálni. Az akkoriban futó, millió játéktermi horizontális és vertikális shooter – Scramble, Phoenix, Defender, Vanguard, Moon Cresta – és ügyességi – Donkey Kong, Elevator Action, Amidar – motyó mellett üdítő újdonság volt valami merőben „mást csinálni" – ez a „más" pedig ebben a cuccban az őrült gombnyomkodást és a megfelelő szög eltalálását jelenti.
Kicsit rondít a helyzeten, hogy a Konami olimpiája (legyünk őszinték: talán inkább atlétikája) egy mocskosul szívatós játék. Az érme bedobása után megadhatod hárombetűs azonosítód, majd egyből az első versenyszámba, a 100 méteres síkfutásba



kerülsz. Sportágat választani ezen a gépen nem lehet: a hatféle versenyszám egymás után következik, de ha valamelyiknél nem tudod megütni a gép által kiszabott szintidőt, egyből Game Over, folytatási lehetőség pedig még pénzrádobással sem lehetséges. A második szám a távolugrás, a harmadik a gerelyhajítás, a negyedik pedig a 110 méter gát, amibe a legtöbb esetben még a sokszor szívesen vállalkozó árkádosok bicskája is beletörik. Hacsak nem valami nagymenő játszott a gépen, az ötödik kalapácsvetés és a hatodik magasugrás élőben megtekintésére ott 1987-ben nem túl gyakran volt alkalmam. Mondanom sem kell, én örültem, ha a zsebemben árválkodó érmékből a gerelyig eljutottam…
A Track & Fieldet egyszerre 4 player is játszhatta, a 2x3 gombos frontpanelen. Mindkét oldalon két futás és egy ugrás billentyű van. A futáshoz elég a vad, azokat a kellemesen csattogós, színes játéktermi gombokat szanaszét verő csapkodás, a dobószámoknál azonban ehhez hozzá jön az ugrógomb, melynek nyomva tartásával, majd a megfelelő pillanatban felengedésével kell az ugrás vagy dobás kívánt szögét belőni.
Bizonyos számoknál az eredeti sportsza-













bályok is érvényesek, azaz a távolugrásnál és gerelynél nem szabad belépni, futásnál pedig 3-nál többször korán elrajtolni.
Az utolsó három sportág abszolválása egyébiránt nem csak szimplán sok coinba kerül, de valódi ügyességet igényel: a gátfutásnál akár egy kapu megtérdelése is elviheti a szoros futamot, a kalapácsvetésnél nagyon pontosan kell időzíteni a dobást, a magasugrásnál pedig még a levegőben is lehet (sőt kell) a röppályát korrigálni.
Hiába volt lehetőség a négyes kompetitív multira, a T&F-et ott a játékteremben a magyar bubusok másképp tolták együtt – kooperatívban! Gyakran megesett, hogy egy ember verte a futást, a másik meg átszellemült arccal koncentrált az ugrás idejére és szögére – egyfelől ki mihez értett jobban, másfelől sokkal praktikusabb úgy kezelni a T&F-et, hogy a futás sorozása közben nem kell a belépésre figyelned, mert azt már a haver intézi. Olyan is történt, hogy számonként cseréletek a srácok, hogy minél több sportot láthassanak… a hatból. Nyilván jobb közösségi móka volt ez, mint négy embernek négyszer annyi pénzt bedobni, aztán egymást kiütni a játékból sportáganként – hogy aztán a győztes verhesse a mellét, a vesztesek meg az ő fejét.
A Track & Field „fantasztikus minőségű" digitalizált beszédrészletekkel kábította a nyolcvanas évek virtuális sportolóit.
A recsegő hangú, robotszerű kommentátor már a jövő szele volt…

Érdekesség, hogy a Konami 1988-ban ezt a Track & Field témát újra feldolgozta **'88 Games** (más régiókban Konami '88, illetve Hyper Sports Special) címmel, lényegében modernizálva a korábbi programot.
A gép elsősorban Amerikában és Japánban terjedt el, sajnos magyar játékteremben nem találkoztam vele. Ebben a szintén 1-4 playeres játékban a figurák sprite-jai sokkal pofásabbak, a pixelgrafika látványosabb, a távolugrás és gerely immár térbeli elugró/dobó animációt kapott, új sportágként pedig bejött az agyaggalamb lövészet, az íjászat, és a váltófutás.

Bármennyire is szerettem volna világcsúcsot elérni a Track & Field magasugrásában, és ott látni az MRT iniciáléit a troli megálló játéktermének gépében, annyi zsebpénzem nem jött össze a locsolkodásból, hogy ez megtörténhessen. Így aztán maradt az otthoni ingyen cirkusz Commodore 64-en, az Epyx zseniális, emellett szerintem minden egyes magyar „komodoros" által ismert, 1984-es **Summer Games**-ével.
Ez a program már csak azért is kellemes nosztalgia nekem, mert kölyökfejjel semmi más game elé nem tudtam elültetni a szüleimet, csak ez elé. Úgy ráztuk, ütöttük és rángattunk vasárnap délelőttönként, ebéd előtt apámmal a mikrokapcsolós Quickshot joysticket, mint veszett róka az üregi nyulat; nekem meg külön öröm volt, hogy az SG olyan figura sprite-okat használt, mint kedvenc játékom, az Impossible Mission.
A progit egyébként max. 8-an is lehetett egyszerre nyüstölni, ami által a Summer Games kedvelt családi játék volt a '80-as évek közepétől a rendszerváltozásig.
Az Epyx nyári olimpiai játékokat feldolgozó programjában sajnos Magyarország nem választható nemzet, így „bosszúból" én mindig a kiadó fantáziacsapatával voltam.
Apámra jutott a feladat, hogy minden körben más-más ország színeibe öltözzön, majd mintegy szertartásszerűen együtt hallgattuk végig a prüntyögő chiptune dallamvilágban fogant himnuszokat. Nyugat-Németország szereplése mai szemmel nézve tényleg eléggé retro érzés…













A játék kezelését tekintve hasonló helyzetet hozott, mint a London 2012: egyes sportok nagyon jól mentek, másokat az istennek sem tudtam élvezni, így ezeket gyűlöltem. A rúdugrás mikéntjét szép lassan kiokoskodtuk a faterral: a fogás magasságának beállítása után megfigyeltük, a tribün mely pontjánál kell lefelé húzni a kart, hogy a megfelelő helyre érkezzen a rúd – ezek után már nem csak a kezeléssel, de végre a magasságokkal is tudtunk versenyezni.
A toronyugrásnál általában pöpecül röpködtek a 10-es pontok a kiegyenesedés elcsípésével, de a 4x100-as váltóban is meglett végül a világcsúcs, a gimnasztikát viszont állandóan elbénáztam, minek eredményeképpen jókat röhögtünk a tatamin arcra vágódó tornász kishölgyön.
Az eléggé unalmas és igen béna úszást nem szerettük, szinte soha nem választottuk, a célkeresztes agyaggalamb lövészet ugyanakkor családi kedvenc volt – ebben a fater nagyon pengén domborított, talán azért, mert itt csak egy célkeresztet kell mozgatni és 1-2-t lőni. (De szívesen tennék ide egy mosolykát…)

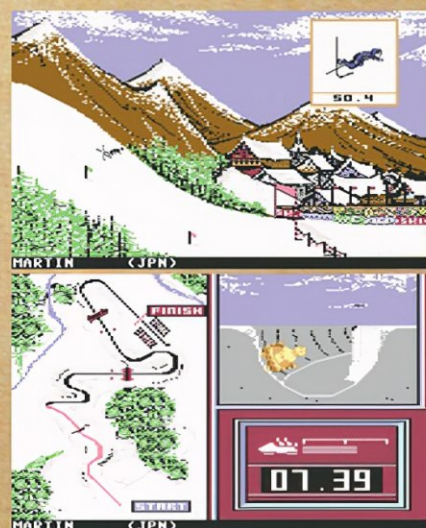
A Summer Games igen kezdetleges, puritán grafikájú program, igazi pixelparádé, melynek látványvilágát az Impossible Mission „szépen futó" karakterei sem mentik meg. Mégis, hatalmas siker volt az általa közvetített közösségi élmény miatt. Most komolyan, melyik kölyök ne szeretne egy olyan játékot, mellyel önfeledten mulathat úgy, hogy szülei és testvérei is inkább beszállnak a versengésbe, mint hogy lefitymálnák a videojátékozást, a kedvenc hobbiját?

1985-ben az Epyx tovább folytatta olimpiás sorozatát a **Winter Games**-szel, ezúttal a téli olimpiákat feldolgozva. A Summer Games tarolása után minden gémer érdeklődve vetette bele magát a téli sportokba, azonban hiába lett szebb grafikájú az új program, számomra meg sem közelítette elődjének hangulatát. Nem kábítottak el a havas-jeges számok, a rendelkezésre álló 8 sportág közül a legtöbb inkább idegesített, mint szórakoztatott. Az elején mondjuk sokat nevettem rajta, hogy az Epyx egy az egyben megcsinálta újra a Summer Games „intróját" – melyben ugye egy Impossible Mission ember felfut a dobogón, és begyújtja az olimpiai lángot, fehér galambok az égben, hallelúja –, de a hátteret ezúttal télire cserélték, és a kecses mozgású pixelfickóból is egy nyomorultul „körberajzolt" karakter lett.
A téli sportok közül a mókásabbak közé tartozik a programban Hot Dog néven emlegetett síakrobatika, ahol a toronyugráshoz hasonlóan a levegőben figurázva kell minél szebb gyakorlatot bemutatni, majd ügyesen leérkezni a hóba. Az eltaknyoló versenyző vicces látvány, ahogy különböző pozíciókban földhöz vágódik a pixelfigura.
Ehhez hasonló a síugrás, ennél egy komikus fekete pálcikaemberkével kell elrugaszkodni a sáncról, majd zakózás nélkül leérkezni. Maga a verseny nem egy nagy durranás, de ahogy a program egy kis képernyőn kinagyítva mutatja a sportolót, az ötletes.
Unalmas és kontrollergyilkos viszont a biatlon, mely egy három képernyőt (vízszintes, emelkedő, lejtő) ismétlő tájon zajlik. Negyedik képernyőként a lövés jön be, ahol a célkeresztet a gép mozgatja, mindössze tölteni kell és célonként egyszer lőni.
A gyorskorcsolyát egyenesen katasztrofális élményként éltem meg a joy ütemes jobbra-balra rángatásával.
A műkorcsolyázás miliője akkoriban abszolút távol állt tőlem (most is csak a csinos hölgyek érdekelnek a jégen, nem az ugrások), így ha azt mondom, hogy ötnél többször választottam ezt a sportot, talán már túlzok. A C64 SID chipje által bejátszott keringő szupercukiság, de az állandóan térdre rogyó sprite-kisasszony elég idegesítő, főleg, ha a



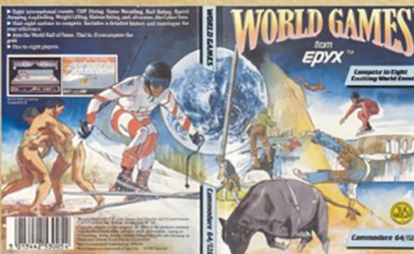


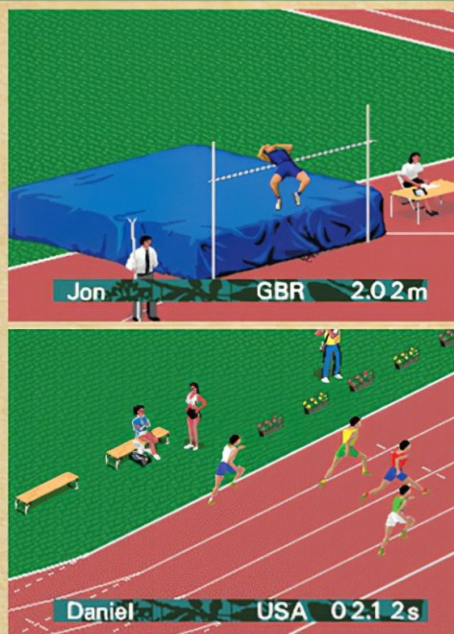














szigorú bírák lepontozzák a pornópózt. Ezeken felül bobozás van még a Winter Games-ben, ami egyszerű, mint a faék: mindig átellenes irányba kell húzni a kart, mint amilyen kanyarba siklasz be.

Annyira ez már nem olimpiás téma, de az Epyx az évek alatt komoly sportjáték szériát állított fel, egyre több sportos területre kimerészkedve. Ők jegyzik az 1985-ös Summer Games II-t, melyben a lovaglás, a vívás és a kajak is megtalálható, a kimagaslóan hangulatos és emellett szépséges, első sorban szörfös pályájáról ismert **California Games I-II**-t (1987, 1990), valamint az 1986-os **World Games**-t is, mely a világ különböző tájaira repített el egzotikus nemzeti sportokat felsorakoztatva, köztük a mexikói sziklaugrással (és a csobbanást figyelő pelikánnal).

Az eddig felsorolt játékok egyike sem volt hivatalos licenc. Ha jól emlékszem, az első ilyen „rendes" olimpiai játék az 1992-es **Olympic Gold** (barcelonai olimpia), mely a SEGA konzoljain (MegaDrive, Master System, GameGear) debütált, és az azóta már megszűnt U.S. Gold adta ki.
A Pozsonyi úton levő legelső 576 Shopban volt belőle néhány darab, de olyannyira nem vitték (mindenki Sonic-ot kereste, de legalábbis valami „Mario-szerű" játékot.) Hét sportágat tartalmazott, ugyanazokat, amiket a Konami régiségei. Nem voltam nagy Master System rajongó, nem szerettem a kontrollpadját, talán akkor próbáltam ki, amikor a boltban megmutattam egy vásárlónak.
Szintén hivatalos olimpiai játék az 1996-os **Olympic Summer Games** (atlantai olimpia), valamint a **Winter Olympics: Lillehammer 94** Master Systemen. Mindkettő a SEGA és a Nintendo futó gépein volt elérhető.
Mindhárom programról elmondható, hogy nem túl hangosan muzsikáltak, elég bénácska grafikákat és animációkat prezentálva, melyeknél még a jóval korábbi, őskövületnek számító Commodore 64-es címek sem voltak sokkal gyengébbek.
Az első „újgenerációs" olimpiai játékot végül az a kiadó dobta piacra, aki a legelsőt is ezen felsorolásból: a Konami 1998-ban a naganói téli olimpiát játékosította meg a csodakonzolra, PlayStationre, valamint Nintendo 64-re, **Nagano Winter Olympic '98** címmel.

Az elmúlt évtizedekben a Mario-Sonic nevével fémjelzett „mellékhajtásokat" is beleszámítva közel 25 hivatalos, félhivatalos és nem annyira hivatalos olimpiai vagy „olimpiás" videojáték jelent meg, plusz több atlétikai témájú is. Bár az olimpiai játékok és a barátságos versengés a valóságban milliókat csábít a stadionokba és a tévéképernyők elé minden negyedik évben, a sportszoftverek ezen családja soha nem volt képes bankot robbantani. Ennek oka talán az lehet, hogy még a legmodernebb HD-konzolokon is maximum imitálni lehet az igazi olimpiai sportágak nagy részét, valamiféle jobban-rosszabbul kitalált kezelést hozzájuk kötve, nem pedig szimulálni…

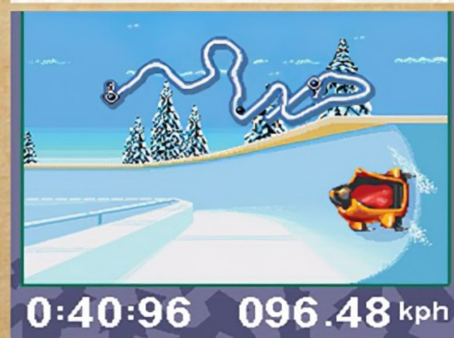
…hát mennyivel könnyebb azon fejlesztők dolga, akik valamilyen modernkori fegyveres konfliktust akarnak lemodellezni?

Martin















avagy a virtuális frász Böjtös Gáborral

Az NES-repertoár 3. rész

Filmfeldolgozások. Egy szó, amelynek hallatán egy modernkori videojátékos óhatatlanul is összerezzen, köszönhetően az elmúlt egy (vagy több) évtized termésének, amely belénk nevelte a félszt, ami erőteljesebb a horrorisztikus anyagokkal való játszadozás közbeni érzéseknél is. Gyenge fércmunkák, béna ötletek, nulla kreativitás a mihamarabbi haszon érdekében, köszönhetően a mozikból kiözönlő tömegnek, amely a látott film hatására bármit hajlandó megvenni bármennyiért. Ezen a ponton lépett be a videojátékos ipar is ebbe a randa bizniszbe, és ennek köszönhető, hogy kicsit félve tekintünk a vásznakról lelépő adaptációkra, amik természetesen már a hőskorban is léteztek – ám akkor még könnyebb volt megfelelni az igényeknek: pár ember összedobott egy balról jobbra haladós platformert, és máris mindenki örült. Ma már kicsit nehezebb feladat a technikai követelményeknek megfelelő anyagot letenni az asztalra.
A felsorolás természetesen ismételten nem teljes, értelme sem lett volna beletenni pl. a Ghostbusters-t, amely részlegesen ugyan illik a témához, ám korai és kezdetleges megvalósításának köszönhetően pont annyira, hogy komolyabb figyelmet ne kelljen számára szentelnünk.

The Addams Family

(1992 – NES, SMS, SGG, SMD, SNES, GB, Atari, Amiga, C64)

Bár az Addams család történeteinek első feldolgozása a '89-es Fester's Quest volt (Sunsoft, szintén NES-re – lövöldözős okosság, ami még a belső nézet felé is kacsintgatott), ami ténylegesen a mozifilmhez köthető, az a '92-es The Addams Family, amely majd' minden akkori géptípusra megjelent.
Az Ocean Software alkotásának műfaja nem meglepő módon platformer, ami Gomez Addams irányítására ad lehetőséget, méghozzá többnyire a filmből ismert helyszíneken – már maga a kezdés is parádés, amennyiben az ismert jellegzetességeket nézzük: a villámok által megvilágított villa (ami körül denevérek repkednek) megtekintését követően előkerül a jól ismert zenei főtéma is.
A játékmenet amúgy teljesen szokványos: ugrálunk, gyűjtögetünk, keressük a kijáratot és az ahhoz való kulcsot, miközben egy rakás csapda, gyilkos növény, csontváz, denevér, patkány, lovagpáncél és bogár állja az utunkat. Annak, aki csípi a filmsorozatot, jópofa lehet a rengeteg visszaköszönő elem, plusz az olyan apróságok, mint az, amikor a víz alá merülve Gomez még úszószemüveget és légző csövet is az arcára kap.
1992-1993 között megjelent még a Pugsley's Scavenger Hunt is (NES, GB, SNES) a második rajzfilmes szériának köszönhetően, valamint 1995-ben az SNES és SMD platformokra megvásárolhatóvá vált az Addams Family Value, amivel még itthon is találkozhatott mindenki, akinek volt akkoriban konzolja.



Beetlejuice

(1991 – NES, GB)

A Michael Keaton főszereplésével készült Tim Burton-mozi elég nagy sikernek örvendett a maga idejében (sőt azóta is igen népszerű darabról van szó, ami a direktor ismeretében nem meglepő információ), ezért nem is az a tény a fura, hogy készült adaptációja, hanem inkább az, hogy csak ennyi gépre (volt még DOS-ra is, de azt hagyjuk). Ráadásul úgy, hogy a Rare(!) készítette program abszolút a filmes alapra építkezett, így a helyszínek és szereplők is visszaköszöntek abból.
A gameplay ezúttal is platformer, amelyben Beetlejuice-t irányítjuk, akivel el kell üldöznünk a Deetz családot, amihez különböző pályák teljesítése szükséges: Maitland ház, vár, csatornarendszer, túlvilág – ráadásul mindez egyszer oldalra haladós, 2D-s küllsővel, másszor meg térbeli hatást nyújtó madártávlatból.
A szimpla ellenfelek mellett komoly kihívást jelentett a pályakialakítás is (nem hiába a Rare a fejlesztő), például már a játék legelején is egyből elhalálozhattunk, amennyiben pont belefutottunk a folyamatosan kibocsátott halálsugarakba.
Változatos és ötletes darab, ami kihívással is rendelkezik, így a Beetlejuice rajongóinak nyugodtan ajánlható.





Bram Stoker's Dracula

(1993 – NES, SNES, GB, SGG, SMS, SMD, SCD, Amiga)

Az 1992-es, Francis Ford Coppola rendezte Drakula évének egyik legizgalmasabb, legjobb horrorfilmje lett, ami a szereposztásnak, a hangulatnak, a képi világnak egyaránt köszönhető volt, éppen ezért még ha alapvetően rétegműfajról is beszélünk (horror), azért volt akkora sikere a mozinak, hogy a Psygnosis/Sony Imagesoft szerencsét próbáljon a virtuális feldolgozással.
Utóbbiban Jonathan Harker bőrébe bújhatunk, akivel természetesen az lesz a feladatunk, hogy a várból szökdössünk, illetve megbirkózzunk a vérszopó gróf teremtményeivel, vagy éppen személyesen jómagával. Alapvetően ugyan hasonló szisztémával lettek felépítve a különböző konverziók, az tény, hogy SNES-es társához képest az NES-es változat kicsit kevésbé változatosra (kevesebb ellenfél és helyszín, ráadásul a technikai lehetőségek miatt mindez jóval egyszerűbben megvalósítva) sikeredett, ám valahogy a film esszenciáját így is sikerült







belevinni, ami egyszerű 8bites, ámde hatásos hangulatot és megvalósítást eredményezett. A horror lényege ott van a játékban, amit a hanghatásokkal, a játékmenettel sikerült leérni, azonban a teljesebb élményt így is az SNES-verzió nyújtja: sárkánnyal, csontvázakkal, kísértetekkel, vagy éppen erősen a Super Castlevania (1991) megoldásait alkalmazó játékmenettel és külcsínnel.

Jaws

(1987 – NES)

A filmtörténet egyik nagy klasszikusa a '75-ös A cápa, amely a Párbaj után Spielberget a csúcsra repítette, bizonyítva az egyik első megállapítást a rovaton belül, miszerint rengeteg manapság híres színész és rendező kezdte a pályafutását horrorfilmekkel – részletkérdés, hogy videojátékos szemmel a rendkívül egyszerű sztori már nem annyira megvalósítható. Bár erre a megállapításra cáfol rá, hogy a PS2-es és Xbox-os feldolgozás is okosan nyúlt a témához, miközben mi magunk bújhattunk a vérengző fenevad uszonyai közé, illetve az, hogy már az NES-es





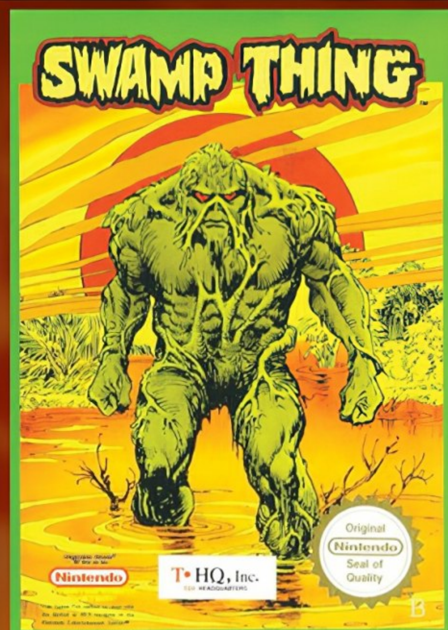


adaptáció is egészen korrekt módon kezelte a (leginkább a negyedik, A cápa bosszúja alcímmel ellátott epizódnak köszönhető) filmes alapot.
A játékmenet elsőre egyszerű, ahogy a grafika is: egy térképen haladunk a hajónkkal, amellyel néha ellenséges élőlényekbe ütközünk, ilyenkor pedig változik a nézet – egyképernyős helyszíneken úszkálhatunk a vízben és szigonyozhatjuk le a rájákat, medúzákat, rákokat. Amennyiben jól haladunk, fejlődhetünk a parti központnál, így később például radarral is felszerelhetjük a hajót (így véve a cápa által kibocsátott jeleket), de szimpla búvárruha helyett kisebb robotcsónakba is bújhatunk, valamint a szigonypuskát is lecserélhetjük erőteljesebb fegyverekre. A bónusz pályákon repülőgépből bombázhatjuk az élővilágot, amennyiben pedig sikerül megtalálni a nagy emberevőt, valamint le is győztük azt, egy gyors, újabb egyképernyős megmérettetés teljesítése szükséges a végleges befogásához.
Ötletes alapkoncepció, változatos lehetőségek – a maga idejében teljesen rendben volt ez a játék, ami nyugodt szívvel ajánlható még manapság is.

Swamp Thing

(1992 – NES, GB)

A Swamp Thing, avagy a Mocsárlény nem kifejezetten filmes adaptáció, noha a sztori '82-ben a nagyvászonra is betévedt Wes Craven (Rémálom…, Sikoly) jóvoltából – a videojáték alapját azonban mégis a DC-képregény, sőt inkább az abból született rajzfilmsorozat adja.
Amúgy minden egyezik: rosszul elsült kísérlet, mocsár, növényember stb.
Kár, hogy az adaptáció során valami elveszett a sorozat esszenciájából, így a program nem igazán felelt meg az elvárásoknak már a megjelenésének idején sem: tipikus oldalra haladó akció-platformer az eredmény, ami igazából bármilyen cím alatt megjelenhetett volna, a lényegen azt sem változtatna.
Üthetünk és dobálhatunk a mocsaras, teme-



tős, gyáras helyszíneken (a GB-verzió ki lett egészítve még egy párral, pl. az esőerdővel, sivataggal), jönnek a bogarak, koponyák és csontvázak, ám az egész valahogy egysíkú és nagyon egyszerű. Nem borzalmas, ám az átlagos fölé semmiképpen sem emelkedik, éppen ezért nem csoda, hogy igazán csak a képregény megszállottjainál van komoly értéke a programnak, amely már kifejezetten ritkaságnak számít, mégis egészen emberi áron szerezhető be az eBay-ről.

Ezek voltak tehát a filmes adaptációk (volt még Friday the 13th, meg Nightmare, de ezekről korábban tettem említést), illetve ez volt a 8bites korszak (a Master Systemes paletta is hasonló, illetve még ennyi játék sem jelent meg rá a műfajhoz kapcsolódóan), aminek köszönhetően a következő számtól rátérhetünk a 16bites darabokra, amelyek már lényegesen többet nyújtottak a horrorrajongóknak, még akkor is, ha az igazi változás a 32bites érától érhető tetten. Addig pedig rémes álmokat, kellemes libabőrt kívánok mindenkinek!









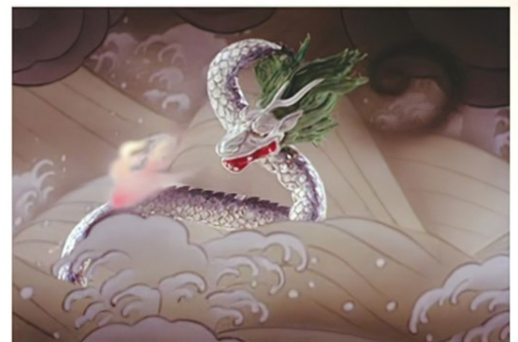
Az előző számban kicsit kitekintettünk egy alapvetően félreismert szegmensére az animéknek, ami már a témája miatt is tiszta vízért kiáltott (he? …inkább ordított) a hazai médiában valamilyen formában. Viszont vannak még olyan ritkaságok, gyöngyszemek, amelyekről kevés szó esik még magán a rajongói berkeken belül is. Ez pedig a művész- és a bábanimék.

Nos igen, jól olvastátok a fenti két műfajt. Egyik sem újdonság globálisan az animén belül, mindegyikről már több mint 50 éve beszélhetünk. A művészanimék egyik legnagyobb alakja az animét is megreformáló Osamu Tezuka volt. Több félórás, majd' egy órás mű kötődik az ő nevéhez (pl. Legend of the Forest, Pictures at an Exhibition), vagy rövidebb, pár perces darabok (pl. Drop, Jumping, Broken Down Film, Push). Mára más utakon is jár ez 2006 óta, a Toei Animations stúdió által producerelt ga-niméknek köszönhetően. Ugyanakkor megmaradtak az olyan rövid művészi animék, mint a Glassy Ocean, The Sensualist, A Traveller`s Diary vagy a La Maison en Petits Cubes. Érdemes megemlíteni az 1999-ben kiadott kanadai-orosz-japán koprodukciós, azóta magyarul DVD-n is megjelent Az öreg halász és a tengert. Aminek különlegessége, hogy üveglapra festették, valamint animációk esetében ennek készítése közben használtak először IMAX-kamerát. Ezt a művet közel 2 évig készítették, Aleksandr Petrov és fia, Dmitri ez idő alatt 29 ezer képkockára elegendő részletgazdag olajfestményt készítettek el. A bábanimék meg mindig is voltak és feltehetően lesznek is. Ők talán a legritkábban előforduló művek, mivel csak néhány név köthető hozzájuk (mint pl. Kihachiro Kawamoto, Tadanari Okamoto). De ezeket a bábaniméket ne úgy képzeljük el, mint a Mazsola és Tádét, hanem sokkal inkább úgy, mint a Süsüt vagy a Mirr Murrt.
De nem is fecsérlem a szót, hozok is két konkrét példát!

Dojoji

1976, Kadokawa Pictures - rendezte: Kihachiro Kawamoto

A Dojoji Temple egyike Kawamoto Kihachiro korai bábanimációinak. A bábmesterként is emlegetett író-rendező-bábkészítő 2010. augusztus 23-án hunyt el. De műveiben több, a folklórt alapjaiban felhasználó, régi japán történetet hagyott ránk, mint az Oni (The Demon) vagy a The Book of the Dead. Egy negyedik kategóriás (azaz ismeretlen szerzőtől származó) noh színházi darab adaptációjáról beszélhetünk. A noh egy XIV. századtól ismert színházi játékforma, amit zenével kísérnek. Az előadás során a narrátorok jelképesen, visszafogottan adják elő, érzékeltetik a táncukkal gyakran vallásos áhítattal áthatott énekükkel a történetet. Éppen ezért nevezik a noh drámákat és előadásokat a műveltek szórakozási formájának is. Az alapműről azt tartják, hogy Kan'ami írta és Zeami nézte át, míg mások inkább Kanze Nobumitsut emlegetik a mű eredeti szerzőjeként. Nagyon híres a filmipari adaptációk mellett a kabuki színházi feldolgozása is.
A Dojoji templomot 701-ben alapították Kii tartományban. Ma Wakayama prefektúrában található, Hidakagawa városában.
A templom a buddhizmus Tendai iskoláját képviseli, valamint számos színdarabnak ad otthont, amely körül az egyik Kiyohime legendája, amit ezen bábanimáció is feldolgoz. Jelenleg itt őriznek több nemzeti kincset és kiemelt fontosságú kulturális emléket.
Történetünk, s egyben legendánk egy ifjú és egy idősebb országot járó buddhista szerzetessel indít. Hosszú út van mögöttük, fáradtságukra menedéket egy fiatal lánynál találnak. A meghívásának azon egyszerű oka van, hogy megtetszett neki az ifjú szerzetes (akit mellékesen Anchinnak hívnak az eredeti legendában). Az első látásra született szerelem jegyében az éjszaka megkísérli elcsábítani, hogy buja vágyait kiélhesse.
A szerzetes azonban nem megy bele, helyette ad egy Buddha-szobrot, hogy tanuljon önmegtartóztatást.
Azonban a szenvedély elhatalmasodik a lányon és a szerzetes után rohan. A szenvedélytől és a vágytól megrészegült lány utoléri a szerzeteseket, majd üldözni kezdi az ifjút egészen a Dojoji-templomig.
Tulajdonképpen itt abbahagyhatnám a történet leírását. Ugyanis nagyon kevesen ismerik Kiyohime legendáját, a szenvedélytől üldözés közben óriáskígyóvá (a bábanimében sárkánnyá) változott lányt. S éppen ezért szeretném, ha rajzolt formában nem is, de bábanimációként megnézné az érdeklődő olvasó. A legenda tovább élt, nem csak a noh színjáték formájában (amelynek első alapját 1040 körül jegyezték le), hanem Kiyohime a japán folklór egyik rettegett szellemlény (youkai) alakjává is vált. A hiedelem ugyanis úgy tartja, hogy a történetben is szereplő Hidaka-folyó partjai mentén él.
Kawamoto nem ment bele a részletekbe. Úgy adta elő a történetet, hogy az is megérthesse, aki egyébként köszönő viszonyban sincs Japánnal. A hangot autentikus zene képviseli, egy párbeszéd sem hangzik el a mű során. Mindent a cselekedetekből kell kiolvasnunk, azokból kell értelmeznünk. Éppen ezért nem adott hitelt a legendaváltozatoknak, hogy Kiyo, a lány milyen származású is. A leggyakrabban vagy a faluvezető vagy a földesúr lányának vagy özvegyének állítják

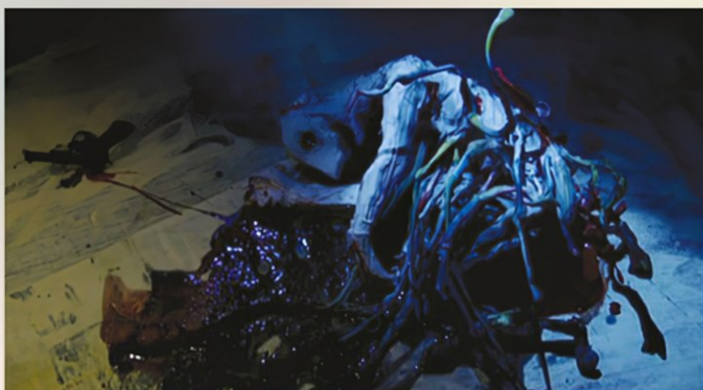












be. Ennek oka elsősorban a szerzeteseknek adott átmeneti szállás, aminek mindenkor módosnak kellett lennie, ha a kastély, az uradalom vagy a falu élvezni kívánta az istenek, szellemek vagy a buddhák jóakaratát.
Az animációt a bábuk mozgása jelenti, ami szintén jelképes. Sokkal inkább beleolvadnak a háttérbe, ami azt a látszatot kelti, hogy azok is részei annak.
Ugyanakkor érdemes kiemelni, hogy a bábokat, mint minden valamire való bábmester, Kawamoto maga készítette, faragta, az öltözetüket is maga készítette.
Összességében érdemes egyszeri megtekintésre (ha elsőre nem sikerül megérteni a történéseket, akkor többszörire, vagy ezen sorok újraolvasására), ugyanakkor kicsit mögé is kell gondolni a szenvedély hatalmának, a szerelem témájának, ami néha fájó is tud lenni. Az már más kérdés, ha belemagyarázzuk a nőkben rejtőzködő sárkányt, amely kiszabadítása a férfitól függ. Vagy azt, hogy a túlzott ragaszkodás mennyire ártalmas tud lenni az egészségre. Különösképp, hogy most már van Overly attached girlfriend meme is a nagyobb humoroldalakon…

H.P. Lovecraft no Dunwich Horror

2007, Toei Animation – rendezte: Ryo Shinagawa

Szerintem nem kell bemutatnom Howard Philip Lovecraftot és a munkásságát nektek. Böjti lehet egyszer komolyabban sort kerít a Digitális vércseppek rovatban a műveinek játékadaptációiról, vagy az ő egyedi stílusáról. Ódákat lehetne zengeni a nyomasztó hangulatot árasztó, rettegéssel átitatott történeteiről… De szerintem egy dolgot aligha tudtok róla: a japánoknak különösen kedvence ez az alkotó. Elsősorban itt ez a rövidebb kis filmecske, amiben három novelláját dolgozták fel (A kép a házban, Rémület Dunwichben és Az ünnep). Valamint ott van egy, a Cthulhu-mítosszal operáló ifjúsági paródia-regénysorozat is, aminek a mostani tavaszi szezonban adták a 12 részes animált változatát (ami egyben a 3. anime adaptáció is egyben), s egyben későbbi értekezéseim egyik tárgya lesz belátható időn belül.
Na de visszatérve, mielőtt nagyon messzire elkalandozom… Ha magát a szerzőt nem is, de az adaptált műveit be kell, hogy kicsit mutassam. Gondolom többen olvasságk előbb tőle a Re-Animátort, a Megnevezhetetlent vagy a Cthulhu hívását, mint ezt a három rövid történetét.

A kép a házban: 1896 novembere, New England. Szakadó záporesőben, egy kies tájon betéved egy utazó egy ódon viskóba valahol az úton Arkham felé. A ház egyetlen lakója, egy idős úr fogadja a pórul járt utazót. Az uraság rengeteg antikvitást őriz az otthonában, ezek közül is egy könyv fogja meg a leginkább az utazót. Amelyben van egy kép, s ennek a képnek a kapcsán indul el olyan irányba a beszélgetés, amely rettegésbe taszítja az utazót...

Rémület Dunwichben: 1918 február havát írjuk, Dunwich városába kalauzol el minket a történet. Egy roskatag, koszos kis porfészek, alig 50 mérföldre Arkhamtől. Kevesen élnek itt, s nem szívesen állnak szóba idegenekkel. De valami lappang a szórványos farmházak közt, valami olyas dolog, amitől az arra tévedő boldog, ha elhagyhatja a helyet. Valami démoni dolog...

Az ünnep: Karácsonykor járunk. Mi ezen a néven ismerjük pedig valójában egy sokkal ősibb ünnepről van szó, mely időben messze túlnyúlik Babilon falain és az emberiség történetén. Az ismeretlen nevű kikötőváros legmagasabb pontja felé tartunk, az ódon templom mögötti kopár, szélfútta temetőbe, ahol valami ősi már vár...

Mint adaptációk, mind hűek az eredeti művekhez. A kép a házban egy rövid, bevezető jellegű darab, ami megalapozza a hangulatot. Míg a Dunwich-részt már tagolniuk kellett az alapmű hosszabb mivolta miatt. Az ünnep már kicsit nyugodtabb (már amit Lovecraftnál annak nevezhetünk), levezetésnek ideális. Mindegyik vizuális megoldásában elsődlegesen gyurma animáció (és most gyorsan verje ki mindenki a fejéből a Sebaj Tóbiást, az egy másik történet), ugyanakkor miniatűr makettek, tájak. Színeiben is hozza a nyomasztó hangulatot, noha Az ünnep című rész meglehetősen rikító és harsány időnként, vélhetően érthető okokból. Érdekes megvalósítási ötlet az is, hogy a részegységeket egy-egy filozófus (mint Hegel) egy-egy idézete tűnik elő (bevallom becsülettel, még nem jöttem rá, hogy ezek mit keresnek ott, ahol). Az animáció nem tűnik teljesen darabosnak, sokkal inkább az operatőri munka és trükkök teszik folyékonyabbá. A gyurmafigurák nem épp a legszebben kidolgozottak, inkább undort váltanak ki a küllemükkel. Ugyanakkor borzongásfaktora sem az igazi (végtére is olvasva jobban átjön a saját képzeletünknek hála… már akinek van olyan).

Gyuricza Péter







Krafty Kuts – Let's Ride

(Instant Vibes)

Egy új Krafty Kuts szám megjelenésekor sosem lehet tudni, mire számítson az ember, ugyanis a tört ütemek mestere közismerten szeret ugrálni a zsánerek között, de a Let's Ride címet viselő második szólóalbumon úgy látszik minden eddiginél szélesebb körből merített ihletet, mert az intrót követő első számról (Good Times) kapásból Estelle 2008-as slágere, az American Boy ugrott be.
A funky-s hatásokkal beoltott szégyentelenül fülbemászó pop / r&b hibrid joggal pályázhatna a nyár slágerének titulusára, ha Krafty helyett egy a nagyközönség által jobban ismert előadó állna mögötte. A sorban következő (címadó) dal éles váltással már a manapság divatos kommersz house felvételek stílusában próbál érvényesülni, melyhez egy grime-os rapbetétet is segítségül hív. A zongorával és dögös női vokállal megbolondított Children of the Night szerencsére visszakanyarodik emberünk breakbeates gyökereihez, csak hogy még jobban pofán vágjon az ezután következő két felvétel. A Feel Like Jumpin reggae / bass music pörgése még csak néhány tétova torokköszörülést hozott magával, a Monkey Dance azonban egy kétezer éves sample alá pakol olyan electro-house alapokat, amibe még David Guetta is belepirulna.
Az összhatásában a Yolanda Be Coool-féle We No Speak Americano-ra emlékeztető szám minden bizonnyal a legpopulárisabb dolog, amit KK valaha elkövetett, és enyhén vásári megoldásaival egyértelműen a lemez mélypontja is, ennek ellenére akármilyen ciki is beismerni, pár hallgatás után sikerült teljesen beennie magát a fülembe. A régebbi anyagok felé kacsingató Bang the Underground szerencsére némileg visszabillenti a mérleg nyelvét, a Tim Deluxe és Mike G közreműködésével elkészített Work That Body régi iskolás electro / hip-hop hibridjének pedig sikerült széles mosolyt varázsolnia az arcomra.
Nem okoz csalódást az Arcade Madness NES-es csipogása, a Pounding grime-os szövegelése és a Let It Go fúvósokkal megbolondított drum & bass húzása sem, így mindenkinek azt ajánlanám, hogy ne hagyja magát elborzasztani az első pár felvételtől, mert a különösen ocsmány borítóval ellátott Let's Ride csak a játékidő második-harmadik harmadában mutatja ki igazán a foga fehérjét.
Nyilván néhány közönségbarátságra játszó mozzanat az előző LP (Freakshow) rajongóit hányást imitáló mozdulatok megtételére fogja ingerelni, de az is tény, hogy ennél színesebb és változatosabb dance lemez idén nyáron nem igen fog megjelenni. Balatonra történő leautózáshoz vagy a Sziget előtti alapozáshoz tökéletes társ lehet a Let's Ride, és ki tudja, lehet a populárisabb szerzemények kedvelői pont eme lemez után fognak kedvet kapni a tört ütemek világába történő komolyabb elmélyedéshez.



Krafty Kuts – Let's Ride
(Instant Vibes)

Az erő krónikája

(Chronicle)

Ha valaki venné a fáradtságot, hogy elkészítse a „Miért utálják a tinimozikat" közvélemény kutatást, minden bizonnyal a „testnedvek szabad folyására épülő cselekmény" és a „30+ éves színészek játszanak gimistákat" válaszok között kerülne megemlítésre az „életidegen karakterek és cselekmény" kitétel is. Látszólag ugyanis az efféle filmek alkotói teljesen elfelejtették milyen érzés tizenpár évesnek lenni, ezért a témába vágó celluloidok többsége megreked annál a meglátásnál, hogy az ilyen korú fiatalok életének középpontjában a szex áll.
Ezen a valóban pontos megfigyelésen felül azonban a vásznon pompázó szupertrendy lányok és fiúk vajmi kevéssé hasonlítanak valóságban létező másaikhoz.
Az erő krónikája nem csak azért képez kivételt, mert a szereplői hellyel közzel pontosan úgy viselkednek, mint bármelyik amerikai középiskolás, de láthatóan az egész filmet ezen korosztály ízlésére szabták a témaválasztástól a sztorin át egészen a YouTube generáció elvárásaihoz szabott kézikamerás stílusig.
A kérdéses technikai apparátust esetünkben a visszahúzódó és széles körű közutálatnak örvendő Andrew kezeli, aki egy rosszul elsült házibuli után unokatesójával, Mattel és a suli egyik legnépszerűbb diákjával Steve-vel belebotlik egy föld alatti kristály / meteorit izébe, melynek sugárzása visszafordíthatatlan mutációt indít be a három srácnál.
A kezdeti ijedtség érzését hamar átveszi a kíváncsisággal kombinált örömködés, hiszen ki utasítana vissza szinte határtalan erejű telepatikus képességet némi lájtos orrvérzésért cserébe? Persze Peter Parker óta tudjuk, hogy a nagy erő nagy felelősséggel jár, amivel a trió nem mindegyik tagja van tisztában, így a kezdeti felhőtlen hülyéskedés lassan életveszélyes helyzetek sorozatába fordul át.



A korábban már producerként és forgatókönyvíróként bizonyított Josh Trank első egész estés alkotásában remekül használja fel a szuperhősök eredettörténetét és a sci-fik elemeit ahhoz, hogy kellően színes hátteret biztosítson egy barátságokról / szerelemről és a tinédzserkor nehézségeiről szóló érdekes coming of age meséhez.
Azt azért érdemes megjegyezni, hogy sem a sztori, sem a Parajelenségek X+1 része óta egyre inkább lerágott csontnak számító „talált felvételes" stíl nem pályázhatna az eredetiség nagydíjára, de a hangulat és totál ismeretlen színészek természetes, görcsmentes játéka teljes mértékben elfeledtetik az újdonság hiányát. Ahogy a három barát ártatlan csínytevésekkel bombázza a mit sem sejtő lakosságot, a repülést gyakorolják egy kihalt szeméttérepen, vagy éppen Andrew-t segítik egy kis extra népszerűséghez a helyi tehetségkutatón, egy pár pillanat erejéig garantáltan olyan érzésed lesz, hogy mozifilm helyett valóban pár természetfeletti képességekkel felruházott srác házi videóját nézed.
A másik dolog, ami még kifejezetten tetszett, hogy Trank a filmfelvevőt szinte önálló személyiségként kezeli, és a váltakozó narrátorok mellett a sztori felénél egy ügyes magyarázattal szó szerint kiveszi azt a szereplők kezéből, így kombinálva a remegős, amatőr felvételes stílust a klasszikus játékfilmek beállításaival, ami különösen a robbanékony finálében válik igazán látványossá.
A világméretű siker hatására állítólag már elkezdődtek a 2. rész munkálatai, és bár hagyományosan irtózom a folytatásoktól, remélem a pletyka ezúttal igaznak bizonyul, mert a cucc rendelkezik akkora potenciállal, hogy értő kezek alatt sikeres sorozattá nője ki magát.
Addig is magam részéről tűkön ülve várom, mikor érkezik az első kézikamerás romantikus vígjáték / CGI animáció vagy éppen kosztümös dráma...



Az erő krónikája
(Chronicle)

Műfaj: Sci-fi
Rendező: Josh Trank

Szereplők: Dane DeHaan, Alex Russell, Michael B. Jordan

Blu-ray forgalmazó:
InterCom

Pszichoszingli (Young Adult)

Ha Jason Reitman (rendező) és Diablo Cody (forgatókönyvíró) neve egy mondatban szerepel, a filmrajongók joggal asszociálhatnak a 2007-es év talán legnagyobb meglepetését okozó Juno-ra, mely alkotás nem várt kritikai és közönségsikert hozott a párosnak. A legendás Ivan Reitman fia ezek után lehetőséget kapott arra, hogy George Clooney-val dolgozzon együtt az Egek urában, Cody pedig összedobta az Ördög bújt beléd könyvét, mely az utóbbi idők legszórakoztatóbb tini horrorjaként vonult be a populáris filmtörténetbe.



A Pszichoszingli aztán ismét lehetőséget adott a közös munkára, és bár logikus volna arra gondolni, hogy az új kollaboráció valamilyen szinten folytatja a Juno-ban elkezdetteket (elvégre itt is egy problémákkal küzdő egyedülálló nő van a középpontban), hamar kiderül, hogy Mavis Gray hiába idősebb a házasság istennőjének nevét magán viselő terhes tininél, érzelmileg bőven volna mit tanulnia tőle. Jó példa erre a féktelen bulik és az alkalmi partnerek által fémjelzett életmódja, melyből látszólag nem is igen akar kitörni, amíg nem kap egy „ünnepeld velünk a kisbabánk születését" mailt egykori szerelmétől, Buddy-tól. Az évek óta a nyüzsgő Minneapolisban élő lány nem törődve azzal, hogy legújabb könyvének leadási határideje meglehetősen szoros, úgy dönt, visszatér álmos szülővárosába és újra megkaparintja az expasiját, gyerek ide vagy oda.

Aki látta az Álljon meg a nászmenetet, a Tapló télapót és / vagy bármelyik „vissza a gyökerekhez" vígjátékot, ill. drámát, annak lehet némi elképzelése arról, hogy mi fog következni, de Mavis végtelenül cinikus karaktere már önmagában garancia arra, hogy a sztori ne fulladjon szirupba. Miközben (anti)hősnőnk arra vár, hogy régi szerelme ismét észrevegye, a kocsmában belebotlik egykori osztálytársába, a mozgássérült Mattbe, akivel szép lassan elkezd kialakítani egyfajta furcsa barátságot... ám a tündérmesék kedvelőinek legnagyobb bánatára a romantikus lezárás elmarad (a nagy nyilvánosság előtti vallomástétel azért napirenden van), a helyét pedig pörgős / ütős dumák veszik át, melyekben üdítő módon nyoma sincs a manapság kötelező udvariaskodásnak és a politikai korrektségnek. A felszabadult taplóskodás csúcsa az a jelenetsor, amikor italozás közben Mavis halálos komolysággal ecseteli, hogy unokatesójának súlyos balesete mekkora szemétség volt, mivel az „teljesen lenullázta" a lány éppen aktuális születésnapját.

Az égig fröcsögő vitriolt ügyesen ellensúlyozzák a komolyabb betétek, de szerencsére üdvösen kevés nyúlós moralizálás került az alkotásba. Charlize Theron meglepően jól hozza ezt a tőle meglehetősen szerepidegen, ellenszenves, felszínes és végtelenül önző karaktert, apró gesztusaival hatásosan érzékeltetve, hogy a kemény külső mögött egy érzelmi csőtömeg rejlik. Fergeteges összjátéka a Mattet alakító Patton Oswaltal teszi valóban emlékezetessé a Reitman / Cody tandem legújabb alkotását, mely remekül példázza, hogy jó forgatókönyvvel / rendezővel és színészekkel még az ezerszer lerágott celluloidcsontokat is be lehet vonni a frissesség aurájával.



Pszichoszingli (Young Adult) | **Műfaj:** Vígjáték | **Rendező:** Jason Reitman | **Szereplők:** Chalize Theron, Patton Oswalt, Patrick Wilson | **DVD forgalmazó:** Select Video

Hugleikur Dagsson – Ööö... nevetnem kéne ezen? (Partvonal könyvkiadó)

A klasszikus „Milyen könyvet vinnél magaddal egy lakatlan szigetre" kérdést észrevételeim alapján legtöbben praktikus szempontból közelítik meg.

És valóban: a Háború és béke, vagy a Gyűrűk ura trilógia (egykötetes verzió) tartós elfoglaltságot biztosítana a kókuszdió gyűjtés szüneteihez, mégis úgy gondolom, egy olyan szituációban, ahol maximum egy röplabdával lehet értelmes eszmecserét folytatni, a háborús / fantasy eposzokban való több száz oldalas elmerülés helyett egy olyan könyvet lenne érdemes választani, amit több tucatszor elő lehet kapni öt percekre, és mindig nyújt valami egészen új és egyedi élményt. Hugleikur Dagsson műve pontosan ilyen, szóval, ha az aktuális nyaralást egy efféle helyre tervezed, vagy valami olyat keresel, ami két csobbanás közben le tudja kötni a figyelmed, az „Ööö... nevetnem kéne ezen?" a megfelelő olvasmány számodra.

A cím egészen finoman utal már rá, hogy a kötet nem feltétlenül a közízlésnek kedvez, és Dagsson szatirikus rajzai közül (a kötet tulajdonképpen egy karikatúra gyűjtemény) valóban kevés az olyan, amin felhőtlenül lehet kacagni, mivel a szerző egyoldalas / egyrajzos kis etűdjei végtelen cinizmussal járják körül a társadalom fontos témáit. Nem menekül senki, megkapja a magáét a vallás (Templomi életkép – Pap: Amint az a Bibliában is meg vagyon írva.... Valaki a hallgatóságból – Hé! Ez nem is a Biblia! Ez a legújabb Harry Potter!), a családi viszonyokon (Anyuka – Tudod szívem, a szemed az apádé. Kisfiú – Hogy jöttél rá? Megtaláltad a hullát?) és az oktatáson (Jó reggelt gyerekek! Én vagyok az új osztályfőnök! A nevem Lesz*pszharosszvagy tanár úr) át egészen az egészségügyig (Rutinvizsgálatot mondtam volna? Úgy értettem, halálos kimenetelű orvosi kísérlet). Nyilván a minimalista, de kifejező „pálcikaemberes" rajzok nélkül a kiemelt szövegrészletek nem ülnek annyira, de remélem valamennyit azért sikerül átadniuk a könyv zsenialitásából. Ennek ellenére valószínűleg lesznek olyanok, akiknek egy-egy kép megfekszi majd a gyomrát, mert a szerző amint látszik, nem fogja vissza magát / rejti véleményét véka alá (az idézetek a kevésbé offenzív rajzok mellől kerültek ki), de aki bírja a társadalomkritikát és a fekete humort, ne keressen tovább, mert már meg is találta a nyaraláshoz előkészített bőröndbe egyedüliként bepakolandó könyvet!



Hugleikur Dagsson – Ööö... nevetnem kéne ezen?
(Partvonal könyvkiadó)

eszgé

Helló, Háj, Gezundháj! Remélem, mindenkinek jól telik a nyári időszak, volt zizi, bambi, vattacukor, és a forróság (vagy a jégeső) ellenére ebben a hónapban sem feledkeztek meg rólunk! A levelek számából ítélve vagy nagyon sok időtök lett hirtelen, vagy ennyire ráizgultak egyesek a felhívásomra, hogy kérjétek meg Krisz kezét. Na de,mindjárt kiderül! (Krisz, te meg neszójjábe', mert a pöpösödre lépek és ellöklek!) :) JediEco
(Látom nagyon elkanászodtál Jedikém, csak nehogy meglegyen a böjtje. K)

Sziasztok konzolosok és Konzolmagazin!

A konzol világban életérzésben már 4 éves koromban bele csöppentem C64 baráti társaságában és megboldogult apámnak köszönhetően, ő volt a felbujtó! :) **(Jó arc a fazser! Riszpekt neki! J.)** Igazi magával ragadó érzések tömkelege adta a szórakozás ezen formáját! Hét éves koromban kaptam meg a legendás Sega Mega Drive II-t a Sonic 2 vel összecsomagolva! Na az volt a 16 Bit-es korszak a már már fekete lyuknak is titulálható gép annyira beszippantott, hogy az évek során amit kiszolgált voltak álmatlan éjszakák. **(Jaj, ismerem ezt az érzést, nekem is volt Mega Drive-om, de a legnagyobb szerelmem akkor is a SNES marad! Krisznek meg gondolom az Arnold Power Gym kondigép. :) J.)** *(Ne magadból indulj ki, a legnagyobb szerelmemnek feszes melle és hosszú lába van. K)* Köszönhető ez a Street Fhigter 2-nek és a Mortal Kombat 3 nak! És persze más akkoriban nagy húzócímnek! Akkoriban hála a tervezőnek nem mentek ezek a WAREZ dolgok, nem húzták le a játékok értékét holmi hamisítók! **(Ment az akkoriban is, csak nem ilyen szinten, mint mostanság. J.)** Akkor még volt értéka még a borítónak és a kis füzetnek is! Na de hogy visszakanyarodjak idővonalamhoz, következett 1996 amikor is találkoztam a Sony Playstation-el! Na gyerekek akkora változást én még nem tapasztaltam! **(Valami ilyesmit gagyogott Krisz pajtás is, mikor a budi keféről áttért a WC-papírra! :) J.)** *(Hogy egy exbarátnőm idézzem: Beteg az agyad! Nekem szerencsére nem mondta. Még…K)* Az első játékaim a Tomb Raider II és a V-rally voltak! Nagyon vigyáztam a gépre és a játékokra is! Azt a hangulatot és játékfelhozatalt, változatos stílusokat talán a Playstation 2-nél lehetett érzékelni de ott is már oldottabb formában! *(Ez így erősen sarkított, rengeteg PS2-es sikercímnek PS1 a gyökere, csak nem ismerted eléggé a felhozatalt. K)* A PS1 tömény volt gyors és határozott! Kicsi kitérőnek mondanám, hogy az adott idővonalban más konzolokat most még őrültebb fejjel szereztem csak be (N64). Na de hogy tovább gördüljön az a szekér ugye a PS1 hatalmas sikereket ért el de sajnos ő már bele eshetett abba a dologba, hogy CHIPPELÉS!!!! A gyomrom forgott ha láttam másokat lapozgatták cd tartókban az alkoholos filccel firkált lemezeket aztán KILÓSZÁM álltak ott a játékok de egyiket se értékelték úgy mint az aki megvette az eredetit és gyönyörködött a borítóban, a külcsínben! Pedig valakik a tokot, és a borítót is tervezték, dolgoztak vele! **(Szívemből szóltál cimbi, még egy apró könnycseppet is elmorzsoltam a szemem sarkából! J.)** *(Na már megint ez a Mentsük meg a bálnákat, izé.. szegény kiadókat szent téma, ehh…K)* Na mind1, azaz nem mind1 mert ez mára annyira elfajult, hogy arra már nincsenek szavak!
Na de lássuk a következő állomást ami a játékállomás 2 PS2 :) 2000-ben ismét eljött a megváltás konzol téren a fekete csoda belovagolt az életembe kék palástba!
De akkorra jött az a híres konzol háború amit én kompenzáltam és kipróbáltam mind3 konzolt! ps2, Gamecuba, *(Cuba?? Kubai Nintendo-d volt, vagy mi a szösz? K)* XBOX. És srácok nem volt ott háború, csak minden gépnek megvolt a maga személyisége! **(Engem mindig is hidegen hagyott ez a „háború". Inkább játszottam. J.)** *(Keveset fórumoztatok. Jól tettétek…K)* Úgymond sikerjátéka, exkluzivitása! De a PS2-t nem igen lehetett kiütni a trónról a sikerei miatt! *(Bocs, hogy félbeszakítom ezt a könnyfakasztó PS2 imádatot. Egy közepes gép minimális innovációval, melyre másfél évig nem is volt igazán komoly cím, végül nevének köszönhetően vette át vezetést, nyírta ki a Dreamcast-et (igen „-et", és nem „-ot"), majd vonta el sorra a jó kis exkluzív progikat a GC-től és az X-től. K)*
Az imádott gép nagyon sokáig szolgált egész pontosan 2006 ig! A Gamecube még mindig zakatol igaz most már a kislányom nyúzza! Starfox Adventure!!!! Azaz ahogy ő hívja CSILLAGRÓKA! **(Egyem a kicsi szívét! :) Apaságból írjál be magadnak egy hatalmas piros pontot. J.)** *(Jó kis progi Zelda alapokra helyezve. Azért nem egy Windwaker. Gyermekeknek a „játékkocka" tökéletes. Super Mario Sunshine, Mario Kart, Luigis Mansion, Pikmin 1-2 stb. K)*
Na és ezzel a gyorstalpalóval el is jutottunk a máig! Amikor a világ konzoltársadalmát igazi titánok uralják HD grafika, így úgy amúgy húúú meg ááá de még is gyerekek valami hiányzik, valami nincsen rendben! Már nem ülök napestéket egy játék elött se! Nincs az az érzés mint a Lost Vikings-nél hogy nem tudom lerakni! Ezt betudhatom annak is, hogy én öregszek és a világ konzolipara mint a gyorsvonat elszáguld mellettem és én már nem kapok rá jegyet! Itt maradtam a játékállomáson! **(Lehet még azért kapni „nyugdíjas jegyeket" rá, csak kicsit körül kell nézni! ;) J.)** *(Megöregedtél. Vannak értelmesebb dolgok is a világon. Van egy aranyos kislányod, és feltételezem egy szerető feleséged is, aki talán még csinos is, pláne ha „nőként" kezeled. Olykor 1-2 két kósza óra gamelés untig elég emellett. K)* Köszönöm nektek Konzolmagazin, hogy tudósítotok minden játékról, itt Magyarországon! És a retro rovat igazi kincs!

Üdvözlet mindenkinek!
Nextgen2012 (Attila)

(Köszönjük szépen, üdv az egész családnak! Ha 18 éves lesz a lányod, tartsd távol a kigyúrt kábelrovat-szakértőktől! Ja, és észrevetted, hogy majdnem minden mondatodat felkiáltójellel zártad? :) J.)
(Tudtommal egy másik rovat nagynevű vezetője inkább híres a pedofil hajlamairól, nézz jobban körül Jedikém. K)

...Egy napon Jónás az istenhez szólt vala: - Ó, mindenható, add, hogy az 576Konzol fénye örökké fényt gyújtson a sötétségben.
De az úr nem halgatá meg Jónás szavait, s eltörlé az 576Konzolt, helyére a halálból feltámasztott 576kbyte-ot hozá. **(Jézusom, na vajon ebből mi fog kisülni?! J.)**
(Ez már az Újszövegség, az Ószövetség a klasszikus 576 Kbyte-tal kezdődött …K)
Jónáson úrrá lett a bú, s le is mondott arról, hogy eme fenséges magazint mégegyszer az ujjai közt tartsa. Jónás ettőlfogva nem is nagyon játtszana vala, már csak azért se, mert az X360-án megjelent az ördögi kör, melynek négy cikkéből egy hiányzik s a pokol vörös tüzével világíta.
Évek múlva, mikoron is Jónást elkezdé visszaszólítani a videojátékok világa, egy mennyei sugallat azt sugallta vala neki, hogy térjen be egy újságárushoz. **(Azt hittem már, hogy mindjárt jön a cethal! J.)** Jónás így is cselekedett, s mikor végignézett az árus kínállta portékákon, megakadt a szeme egy címlapon.
Eme címlap annyira elütött a többitől, annyira harsogta egyediségét, annyira frankó volt, hogy Jónást egészen emlékeztetni kezdte egy régenlátott, kedves magazin minőségére s ütős címlapjaira...
Leemelé a magazint, s az árára tekint: 799 Ft. Izgatottan, gyermeki örömmel felcsapja, s elolvassa az első nevet az első beszámoló alatt, amit meglát: „Martin". Még izgatottabban továbblapoz: „Böjtös Gábor". **(Ki mire izgul…, én inkább a csajokat kedvelem, de nem ítélkezem. Kriszt is elfogadtuk már a Justin Bieber imádatával! :) J.)**
(Beteg az agyad! Nem is hallottam a kis gyökérről, míg el nem terjedtek az FB fikák. Valami tinizenész lehet, asszem…K)
És ím Jónás rájövé vala, hogy búslakodásában észre sem vette, hogy kedvenc magazinja miként reinkarnálódott. Javítani kívánta eme botlást, szóval az első adandó alkalommal megvevé az előző évfolyamot is a Konzol-ból, s örült, hogy újra része lehet ebben a fantasztikus hangulatban amit a Konzol áraszt.
Ez volt hát gyermekeim Jónás próféta megvilágosodásának története.

johny

(Köszi Jónás ezt a jópofa levelet, küldjél még sok ilyet! :) J.)

Sziasztok Konzoltáció mesterei!

Szeretnék kicsit beszélni az utóbbi időben kialakult véleményemről a Konzol Magazinnal kapcsolatban.
(Na, küggyed'! :) J.) Először is: Sikerült publikálnotok az eddigi egyik (ha nem a) legjobb borítót Juliettel az élen! **(Szerintem is király lett. J.)** A Magazin nagyon hívogató, nem hagyhattam ki, főleg, hogy rá volt írva: „Megújult Design!" Nagyon izgatott voltam, s vártam a megjelenés napját, hogy bebuszozhassak, s HAJNALI kilenckor már olvashassam a lapot. Első oldal: Húh még tovább kényeztetnek engem, hisz JediEco írta a bevezető oldalt!
(A virágokat az öltözőbe kérném! :) J.) Utánna jött a nagy pofon. Az előző design után ez valami rémesen semmilyen, saját szerény (egyesek számára talán utálatos) véleményem szerint.
Oké, tény hogy letisztult, de ezért kár volt dolgozni a tervezőasztalon. **(Semmi baj nincs vele, imho, szép, egyszerű, átlátható. De hát ízlések és pofonok. :) J.)** Következő negatív élmény: A Resistance Burning Skies csak egy oldalt kapott, míg az olyan címek mint a MIB: Alien Crisis, vagy a Game of Thrones, amik egyszerű adaptációk két oldalon fetrengenek. Tény, hogy legutóbb volt egy Resistence: BS előzetes, **(Ennyi, meg is válaszoltad magadnak a dolgot! J.)** de ez szerintem akkor sem igazságos, főleg az a tény mellet, hogy egy autós cikk néhány oldallal később meg HÁROM oldalt foglal el (Ekkor önkéntelenül is megnéztem, hogy milyen magazint vettem...)! Nem a cikkel van bajom, hanem a mennyiségek közötti irreális eltérésekről.
A Gravity Rush is csak EGY oldalt kapott, míg egy rallis cikk három oldalt elfoglal? *(Az a Gravity Rush egy borzalom, legalábbis amit elsőre láttam belőle. A rali két oldalra lett tervezve, de jóval hosszabb lett a cikk. Ne tudd meg hány napig szenvedtem vele, és semmi kedvem nem volt a felét megvágni, és külön örültünk, hogy a három szupi verda nagy képekkel kerülhet be. Akit kicsit is vonzanak a kocsik, tudja milyen komolyak voltak a B Class ralitípusok. Sajnálom, ha nulla varázsa van nálad a verdáknak, de a két cikk oldalszámának amúgy sincs semmi köze egymáshoz. A magazinban nem csak játékokról írunk, hanem olyan színesebb témákról is, amik közvetve érintik a gammákat (pl. izmos autók), vagy akár semennyire, de érdekes lehet. K)* Rendben, megbeszéltük Online felületen, hogy éppenhogycsak beesett, s ha a következő számba kerülne akkor elveszne az exclusivitás... **(Látod, erre is kaptál már választ! J.)** Persze egy oldalas exclusive cím! AZ is említésre került, hogy minden benne van a cikkben, amit a játékról érdemes mondani...
Én megvettem a játékot, messze vagyok a befejezéstől, s most többet tudnék írni róla... *(Tudod, hány (réteg)játéknál sírtam anno, hogy milyen érdemtelenül keveset foglalkoztak vele az adott magazinban? De ha majdnem végigvitted, és neked ekkora értékkel bír, akkor miért nem írsz róla egy komolyabb cikket, és töltöd fel a konzol.eu-n a blogodba?
Én ezt tettem anno. K)* Bezzeg egy Call of Duty alanyi jogon megkapja a 4 oldalt, rohadtul nem érdekes, hogy több éve ugyanarra a sémára épül, s alig (semennyire) nem változik az előző részektől. *(Lehidalnál, ha tudnád, hány (tíz) milliót adnak el CoD részekből, ezzel szemben a Gravity Rush a 200 ezret sem érte el. K)* Ilyen világban élünk nem tudok mit tenni... Légyszives mondjátok a szemembe: Utáljátok a Kézi Konzolokat, s nincs eggyenlőség a szemetekben!!! **(Durva mód nem utáljuk őket, sőt én például különösen nagyon kedvelem őket, de a játékfelhozatalról nem mi tehetünk, mint ahogy arról sem, hogy egyes játékok milyen tartalommal vannak ellátva! J.)** Azért, hogy mondjak mást is: A cikkek továbbra is fenomenálisak, ez jelenti az igazi különlegességeteket! Bocsánat a sok negatív véleményért, de az után, hogy eddig megvettem minden számot, remélem nem baj, hogy elmeséltem, nekem mi böki a csőrömet. Nagyon örülnék, ha leközölnétek a levelem, ugyanis szeretnék válaszokat kapni.

Köszönettel:
Andy Lightning

(Köszi a levelet, no problem, hogy megírtad a bánatod, kellenek a visszajelzések. Viszont azt vedd figyelembe, hogy nagyon sok sajátossága van egy nyomtatott újságnak – pl. terjedelmi korlát, lapzárta van, így ahhoz kell egyeztetni, hogy mikor mi jelenik meg, és miről is tudunk írni, valamint egyes játékokat időben megkapunk és van, amit csak később, így sokszor kell hirtelen variálni –, szóval ezek miatt vannak az oldalszámbeli különbségek. Ha minden rajtunk múlna, akkor az összes játékról 6 oldalt írnánk! J.)
(Írjon 6 oldalt minden játékról, akinek pont annyi anyja van! K)

Sziasztok Szerkesztőség! :)
Sziasztok KonzolTáció Olvasók! :)

Sokszor gondoltam már rá, hogy írok Nektek, de valahogy mindig elmaradt. Ám most megláttam a honlapon a felhívást, és nem tudtam ellenállni! ;) **(Ráizgultál, mint Krisz a kályhaezüst színű, diszperzites vödörnyi tömegnövelőre? :) J.)** *(Jedikém, ezt is a Showder Klubból loptad. Márkája/típusa válogatja, de tudtommal a legritkább esetben ezüstszínűek. Csak a miheztartás végett: nem szeretem a klasszikus értelemben vett „tömegnövelőket", mert tele vannak fölös szénhidráttal, csak tiszta minőségi fehérjeport szoktam venni, és a kemény edzés mellett fokozottan figyelek az étkezésre. Ezért van az édes benga pociddal ellentétben 84-es derekam a 105 kilómhoz. K)* Idén vettem először KonzolMagazint, az év első számát! Ez volt az a pillanat, amikor az állam a földön landolt... Kinyitottam a lapot, és mit látok? Főszerkesztő: Böjtös Gábor? Kirázott a hideg, libabőrős lett a karom... Böjtös Gábor? **(Csak ismételni tudom magam: ki mire izgul… Valamit tud ez a Böjti gyerek, hogy ennyire sokan gerjednek rá! Pedig simán eljátszhatna valamilyen sorozatgyilkos szerepet. :) J.)** Ő az az ember, aki miatt, Bánfalvi Ákos mellett, arra sarkallt, hogy elvégezzek egy újságíró iskolát! Ő miatta lettem még nagyobb horror-fan... Imádtam a Fangoriát, mai napig féltve őrzök minden példányt belőle! :) Ez volt az első gondolat, aztán szépen észrevettem az újság értékeit is! ;) Az igényes szerkesztés, jó papírminőség, bőséges tartalom, korrekt ár... Mi kellhet még? **(Esetleg küldhetünk egy plüss Krisz-figurát is, remekül lehet ütni és falhoz vágni! :) J.)** *(Én nem vagyok elég cuki, bezzeg egy poci nyomkodós Jedi-plüss. K)* Nekem bizony semmi, az ég adta világon! :) **(Akkor nem küldünk! J.)** Azóta is megveszek minden számot, és már az előfizetést nagyban fontolgatom! :) Egyszerűen minden rovatot imádok benne. Az Összeesküvés-elmélet a kedvencem! :) Mondjuk Böjti ott rendesen belenyúlt a forró kásába! *(Az a rovat egy külön favorit. A kis Jedi Kibeszélőit is komáltam. K)* Maximális tisztelet érte! (Természetesen a többieknek is!) A Digitális vércseppek, az Anime-rovat, és lehetne még sorolni, míg el nem fogy minden! :) Komolyan srácok, és természetesen Hölgy kolléga/kollégák: MINDEN ELISMERÉSEM! **(Köszönjük! J.)** Mind szakmai szemmel, mind olvasói szemmel remek lapot kapunk minden hónapban! Kicsit meg is ijedtem, mikor Böjtit „lecserélték", de az aktuális szám megvétele után nagy kő esett le a szívemről, hogy semmi gond nincs itt kérem! :) Jó az új design, csak én a Különvéleményt hiányolom pisz-

kosul! :/ De ez legyen a legnagyobb probléma! :) Tekintve, hogy alkalmanként egy Konzol boltban segítek ki, sokszor jól jön a tippetek, a kritikátok! :) A legtöbb esetben egyet kell értsek Veletek! :) Hosszú, és sikeres működést kívánok Nektek! ;) (Akár firkálnék is néha a lapba, ha van hely! :D)

Egy hűséges olvasótok!
Üdv,
Ricsi - www.ricsandgreen.hu

(Jó ilyen leveleket olvasni. Örülünk, hogy ha a melóhelyeden is hasznát veszed a Konzolnak, remélem a továbbiakban is tudunk segíteni. A bekerülésről meg csak annyit, hogy amint látod, most volt hely, firkantottál és be is kerültél! :) J.)
(Írj ajánlást és próbacikke(ke)t MPetinek – morvay@konzol.eu –, ha bejön az írásod van esélyed. K)

A Hónap Levele

Sziasztok,

Már több téma kapcsán szerettem volna írni, de eddig nem jött össze szóval most ömlesztve rátok zúdítom, ami engem zavar, és az is mit gondolok néhány fel-felmerülő témáról. **(Nagyon helyes! J.)** Ami legutóbb teljesen elképesztett az a Mass Effect 3 befejezése körüli hiszti, tanácstalanul néztem az eseményeket és hihetetlen milyen elképesztő méreteket ölt már ez a fene nagy jogállamiság. Most komolyan ott tartunk, hogy valaki elkezdi szidni és perelni (???!!) a játékfejlesztőt, mert nem tetszik neki a játék befejezése? Én végigvittem és nem éreztem magam átverve, mert 50 órán át szórakoztam és élveztem egy fantasztikus játékot. Apropó van egy roppant vicces videó, ahol a srác sír a befejezés miatt és kap a Bioware-tól egy „you did it" kupát, de rá kell jönnie, hogy ettől sem esnek hanyatt tőle az emberek tanulságos. :) Hol a vége beperelni a filmek készítőit ha nem tetszik számunkra, hogy kivel jön össze egy fim végén a főhős, vagy a neonácik háborodnak fel, hogy sértőek a II. vh.-ús filmek a számukra? *(Most mit akadsz fenn egy szerencsétlenen. Filmek esetében persze nem ritka egy-egy per, noha a felperes ritkább esetben neonáci… K)*
Nem azzal van gondom, ha valakinek nem tetszik valami, mert az természetes, ízlések és pofonok, azt lehet mondani, érvelni, hogy szerintünk miért nem jó vagy miért nem tetszett az alkotás, de a művészi szabadságot azért nem bíróságoknak kéne korlátozni. Kicsit más, de ehhez kapcsolódik nemrégiben olvastam egy cikket a Redneck Rampage-ről és ott az író fejtegette, hogy manapság már nem lehetne ilyen játékot kiadni, mert az állatvédőkön át az arkansas-i lakosokig mindenki perelne, és ez is találó gondolat, érdemes mindenkinek végiggondolni, tényleg jó irányba haladunk e téren? Annyira figyelembe vesszük az emberek minden jogát (leginkább szerintem a hülyeséghez valót), hogy észre sem vesszük a tényt, hogy emiatt már szinte semmit sem lehet és közben sírnak mennyire egyformák, unalmasak a programok. A legújabb kedvencem az új Pókember játék kapcsán elindult, mennyire „irrealisztikus", hogy a levegőbe lövi a pókhálót a karakter (Mi van??? irrealisztikus szót használ erre egy radioaktív pókcsípés miatt falakon mászkáló gyíkemberrel harcoló emberről szóló játékban? Én inkább a játékmenetet jótékonyan befolyásoló designer-i döntésnek mondanám, de biztos sokkal szórakoztatóbb lenne a játék, ha a parkokon realisztikusan kellene keresztülsétálni nyílván velem van a baj...)
(Na várjunk, várjunk. Az, hogy Parker hogyan lett Pókember, meg miként születtek az ellenségei, az adott képregény világához tartozik. Kész tényként kezeljük, mint ahogy azt is, hogy Parker kezéből ilyen ragadós szupererős vacak lövell ki (vagy patronokból, attól függ, melyik verziót nézzük) és tonnaszámra termelődik, de az viszont már PS1-en is furi volt, hogy mi a tökömben ragad fenn a háló, ha vaktában felfelé lövünk. Egyszerűen kedvez a gameplay-nek, de attól még irrealisztikus… K:) Ahogy a Nevermore zenekar megírta: „This is your final warning, the holocaust of thought is dawning".
(Nagyon is jól látsz dolgokat, valóban néha totálisan szánalmas már az, amennyire siránkoznak egyes rajongók. Mindenki mindent jobban tud, és természetesen azt ki is nyilatkoztatja, ami nem baj, amíg megtalálják az egészséges kereteket. Az az érzésem, hogy egyszer tényleg eljön az idő, mikor perre visznek egy ilyen ügyet, és azzal fognak vagdalkozni, hogy „a művész meg kapja be, hiszen én fizettem a sz*ráért." A pókemberes dologban is teljesen igazad van! J.) *(Hát, olykor jogosan kérhetnék vissza a pénzüket. K)*
A másik rettentő zavaró tényező a fanboy-ok és divatutálók. (Igen COD köpködők rátok nézek most). Miért baj az ha valaki szeret olyasmit, amit én nem, annyi jó játék van virágozzék minden virág, soha nem értettem ha valaki BF 3 rajongó miért érzi kötelességének, hogy minden fórum minden COD hírében flame war-t kezdjen és persze vica versa (tisztelet a kivételnek, akik azért remélem jóval többen vannak). *(„Virágozzék minden virág"?? Mi van?? Pfujj… Most azt jön, hogy járjunk kézen fogva, mint egy boldog nagy család? Ehh. K)* Én annó is megírtam egy srácnak fórumon, aki azzal jött, hogy a BF-el az intelligensek játszanak a COD-al meg az ostobák, hogy jómagam jobban kedvelem a COD-ot ettől még nem érzem magam butának és nem hinném, hogy mostanában a Mensa HungarIQa BF3 meccsel döntené el a felvételt. *(És jobb lett neked? A srác visszapampogott, amire visszaírtál stb. Aztán majd újra meg újra találsz ilyeneket, és a végén rájössz, hogy nincs értelme beírni ilyenre, pláne ismeretleneknek. Totál fölös vita, mint anno a FIFA vs PES. Egy zártabb közösség az más, de ha minden fórumot végignyálaznál, napi 1000 hsz-re írhatnál valami ellenvéleményt. Minek?? Időelcseszés, facebook is az. K)* Egyszerűen csak jobban tetszik plusz a multi sem követel annyi időt mivel nincs időm napi 8 órákat pályát tanulni ettől még nem lesz jobb a BF mint a COD csak nekem személy szerint jobban megfelel, és amíg nem kötelező megvenni addig nem hinném, hogy bárkinek is joga van annyira köpködni a fejlesztőket. Persze ez ismét egy örök téma, a megvenni... Én csak személyes tapasztalataimat osztanám meg ennek kapcsán: Igen régebben még én is letöltöttem játékokat PC-re mindent, ami picit is érdekelt. Az eredmény? Rengeteg soha ki sem próbált vagy épp, hogy elkezdett progi kiírva lemezekre, amiket fokozatosan dobáltam kifele rendrakásoknál, hogy „ezt már úgysem rakom fel". Amióta konzolom van csak eredeti játékot játszok (persze közben már dolgozok is szóval van miből), és egyrészt jóval kevesebb játékom van jobban meggondolom mit szerzek be és ki is játszom a progikat.
Szóval nem bántam meg a dolgot, de azóta rettenetes mód zavarnak a „ezt le se töltöm" a „második pályánál töröltem" kommentek és fikázások mert más emberek munkáját pocskondiázzák, akik kidolgozták magukat, hogy szórakoztassanak olyanok, akik még csak nem is fizettek, szóval a véleményük annyit is ér ... *(Egyrészről igazad van. Másrészről viszont kissé álszent a hozzáállásod, pont a „múltad" miatt. Amúgy meg ha én minden nap ellopok egy BMW-t és menekülök a zsaruk elől, hogy lerázzam őket, miért számolhatnék be kevesebb érdemmel a verdák menetteljesítményéről, mint az a nyakkendős, dagadt fószer, aki 5 évente vesz egy újat?! K)* Ezt nem sértésnek szánom értem és tudom a mai magyar helyzetet, de akkor legalább vegyék észre magukat az emberek. A mostanában kiéleződő „először csak konzolon" vagy „csak konzolon" nem véletlen, hiszen a tapasztalatok miatt nem éri meg a kiadóknak a PC-vel foglakozni és ez azért üzlet. Ott van a Crytek esete, kiálltak a PC mellet és aztán könnyes szemmel nézték, hogy a letöbbet warezolt játék a Crysis, aztán mikor a 2-öt bejelentették, mint multiplatform a PC-s tábor ott fújolt, hogy el lettek árulva, nos ki is kezdte? **(High Five ezért a bekezdésért is! CoD vagy BF? Egyre megy, mind a kettő zseniális. A temérdek játék közül idővel mindenkinek meg kell tanulnia szelektálni, ha kímélni akarja pénztárcáját, bár valóban nem könnyű, hiszen durva sok jó game jelenik meg. A kiadók pedig nem véletlenül hagyják utoljára a játékaik PC-s megjelenését.**
Ami kikerül, az cirka egy óra múlva már kint is van warezban, húszféle verzióban. J.)
Annó volt egy kibeszélő a játékokból készült filmekről is, ahhoz is lenne némi hozzáfűznivalóm. Mivel nagy mozirajongó és játékos is vagyok, ezért én is mindig izgatottan vártam egy-egy ilyen művet, hogy aztán sorban csalódjak. És aztán elkezdtem agyalni miért nem működik a dolog? Nos első és legnyilvánvalóbb, hogy a filmesek minél szélesebb körnek akarnának filmet csinálni így elkezdődik egy egyensúlyozás a belterjesség és a leegyszerűsítés között és sajnos tudjuk általában melyik oldalra esik le az író. Mert nem elég csupán a külsőségeket átvenni és aztán csinálni egy sztenderd egyen filmet XY mázzal (lásd Tomb Raider attól, hogy Angelina shortban és 2 pisztollyal ugrált még nem jött át a játék hangulata). De a másik oldalról is vannak gondok, hiszen egy játéban a sztori csak azért van, hogy a pályák között átkössenek, de maga az élmény a pálya, ahol mi győzzük le az ellenfeleket mi találjuk ki a feladvány megoldását, és ha emellett még érdekes a sztori is az külön öröm, de a filmeknél más a hatásmechanizmus. Szóval ami egy játéknál elég az filmen kevés ezért szerintem bátrabban kellene nekiállni a filmeknek és nem amolyan biztonsági játékkal összecsapni.
Meg persze nem ártana ha végre komolyabban is vennék az ilyen projekteket, mert én néha már akkor csalódottan néztem mikor adott megfilmesítés rendezőjét bejelentették, és éreztem, hogy baj lesz. (Legemlékezetesebb ilyen amikor bejelentették a Doom film rendezőjét, aki addig egy B kategória alját karcoló Seagal filmet mutatott fel a színész már mélyrepülő korszakából, aztán bejelentették a főhőst is és minden reményem elhalt, hogy ebből jó kis sötét rettegős ijesztő és főképp kellően beteg horror lesz 1 akciórendezővel és 1 akciószínésszel).
(Videojátékokat nem lehet megfelelően interpretálni filmre, kész és pont. Túl sok minden van bennünk, amit nem lehet visszaadni. A Doom kapcsán arra emlékszem, hogy még maga a főszereplő is kiröhögte a filmet, és azt, hogy ő fog szerepelni benne. :) J.) *(Lehetne pedig. Ha pl. Peter Jackson megcsinálta volna a Halo movie-t. sóhaj… A Silent Hill és a Resident Evil a maga nemében szerintem korrekt volt. Az RE folytatások már kevésbé. Nekem a Final Fantasy – A harc szelleme is bejött a fikák ellenére. K)*
Ja és ha már itt tartunk rettentően nem szimpatikus számomra a 3D mánia, abszolút nem érzem, hogy pluszt adna a dolog, mert én most vagy a cselekményt nézem egy filmben vagy, hogy milyen szépen kilóg a vászonból a kard, de a kettő együtt inkább zavar.
(Marketing. Le fog csengeni (remélem), mint ahogy anno a 3D első korszaka is az USA-ban. Szerintem a szemüveges sztereoszkópikus megoldás zsákutca a 3D-nél, mint technológia innováció, de amíg jól fogynak a 3D-s HDTV-k, addig nem változtatnak, sajnos. K) Persze a trendek alapján erre a megoldás a csináljunk olyan filmeket amin nem kell gondolkodni és el lehet lenni a látvánnyal de ez számomra aggasztó tendencia. Ha egy filmnél már nem az a fő szempont a könyv megírásakor, hogy hogyan bontsuk ki a cselekményt merrefelé fejlődjön a hős jelleme, hanem a na akkor most hogyan kössük át a következő megrajzolt 3D akcióra a filmet a legkevesebb logikai ugrással akkor az elkeserítő. Pont valamelyik nap néztem meg A bárányok hallgatnak-ot és szomorúan konstatáltam ma már nem készítenek ilyen filmeket pedig nem is olyan régen még az olyan filmek voltak a közönségfilmek és nem a Transformers 3. *(Csinálnak mindenfélét, csak nézz alaposabban körül. K)* (És igény lenne rá, ezt bizonyítja az Eredet, ami nem volt csoda csak végre valaki normális karakterekkel és cselekménnyel rakott össze egy nyári blockbustert és erre mindenki rácsodálkozott, jé olyan filmen is lehet szórakozni amire figyelni kell?).
(Ez az egész 3D mizéria még nagyon gyerekcipőben jár, szerintem. Volt egy fasza Avatar, ami rámutatott lehetőségekre, de azóta csak kapargatják a felszínt.
Én azt mondom, várjunk pár évet, és hátha lesz még ebből valami. Bár abban igazad van, hogy kevesebb „intelligens" filmet készítenek manapság.
Én továbbra is bízom Nolan bácsiban, és tűkön ülve várom az új Batman filmet! J.)
Na kíváncsi vagyok ki mit gondol, hogyan látja e témákat.

Üdv: István

(Na, így kell levelet írni a Konzoltációba!!! Tartalmasan, tele jó gondolatokkal. Pityukám, ezennel te nyerted el a Hónap Levele címet. Respect! Írjál még sokat nekünk! Kérlek! J.)

Ezennel vége az e havi Konzoltációnak is. Sajnos nem jött egyetlen „leánykérős" levél sem Krisznek, úgyhogy a felhívás továbbra is él! *(Ne kamuzz Jedi, elcsórtad otthonra a fotókat egy kis esti hancúrra. K)* **Nem válogatós a gyerek, jöhet minden, írhat bárki: fiú, lány, állat, növény és kőzet. A leveleket a pancservagyokdehoditaniakarok@konzol.hu címre várjuk, de jöhetnek a megszokott helyre is: konzoltacio@konzol.eu.**

Találkozunk szeptemberben! Csumi! JediEco és *Krisz*

IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

TERJESZTÉS
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

LAPTULAJDONOS
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

GRAFIKA ÉS TÖRDELÉS
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

KÜLSŐ SZERKESZTŐ
VAJDICS MARTIN

HIRDETÉSFELVÉTEL
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

DIGITÁLIS ELŐFIZETÉS
www.dimag.hu/konzolmagazin

SZEPTEMBER KÖZEPÉTŐL



Darksiders II
Többször is foglalkoztunk már a mostanság hányatott sorsú THQ gondozásában megjelenő Darksiders második részével, ami nem véletlen, elvégre az első epizód kiemelkedőnek bizonyult a játékidő, illetve a játékrendszer megvalósítása terén, ami nagyban hasonlított a klasszikus videojátékok szisztematikájára. Csak reménykedni tudunk, hogy a Vigil Games ismét megmutatja a tutit, aminek köszönhetően Halállal több tíz órát is elkalandozhatunk majd, miközben a logikai feladványok megoldásán való agyalás, illetve az összegyűjthető eszközök megkeresése dobja fel az amúgy is remek, misztikumban rendkívül gazdag hangulatot.



Transformers: Fall of Cybertron
A High Moon Studios a meglehetősen közepes (azért a rajongók számára egyszer még így is fogyasztható és szórakoztató) Dark of the Moon után visszatér a filmektől függetlenül megjelent War for Cybertronhoz, amely két évvel ezelőtt az alakváltók anyabolygójáért folytatott polgárháború eseményeit mutatta be – nem kis sikereket elérve az autentikus megvalósítással.
A sztorit ott folytatjuk, ahol az abbamaradt, a nem éppen pozitív hangvételű cím pedig nagyjából előrevetíti a nem túl szép jövőt, ami a végigjátszás során vár majd ránk. Nem baj, kedveljük a kihívásokat, így szeretnénk megmenteni a pusztulásra ítélt bolygót is.



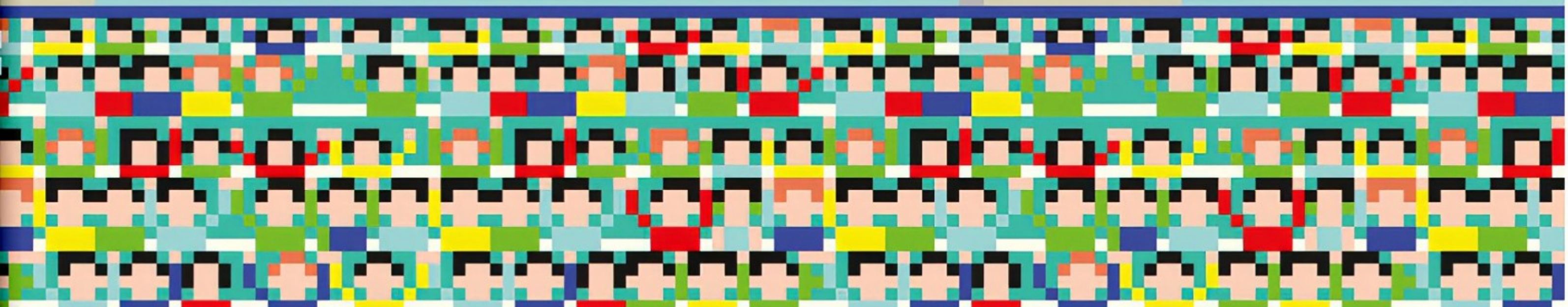
Sleeping Dogs
Miután a True Crime szériának a megszokott cím alatt befellegzett, a sorozat új néven próbál szerencsét – ez lenne a Sleeping Dogs, amelynek preview példányába már sikerült hónapokkal ezelőtt betekintenünk. Az esemény nagyszerű élménynek bizonyult, elvégre a triádokba beépülő rendőr sztorija még ha nem is lesz egyedi (ezt majd meglátjuk), annyi biztos, hogy mindent tartalmaz majd, amire egy sandbox jellegű akciójátékban szükségünk van. Hatalmas tűzharcok, dinamikus küzdelem a tereptárgyak alkalmazásával, látványos autós és motoros üldözések, szerteágazó lehetőségek. Mindez persze a témához alkalmazkodva eléggé realisztikusan ábrázolva. Várós!



New Super Mario Bros. 2
Nagyjából hat évvel az előző epizód megjelenése után, alkalmazkodva a 3D-t is alkalmazó handheld gép tudásához, elérkezett az idő, hogy a Mario brádörsz újabb kalandjában is részt vehessünk. A gameplay előreláthatólag egy izgalmas átmenet lesz a klasszikus Mario játékok és a tavaly novemberben debütált 3D Land rendszerének (a sokadik halál esetén segítség, stb.), ráadásként többesben is nekieshettünk majd a nagyszabású mókának.
Az oldalra scrollozós pályák meglehetősen szemet gyönyörködtetőek, nem utolsó sorban pedig kellőképpen változatosnak is tűnnek, ezért aztán nagy izgalommal várjuk az augusztus közepén esedékes megjelenést.



QUALIFY 6m00
1ST TRY 6m03
2ND TRY
3RD TRY

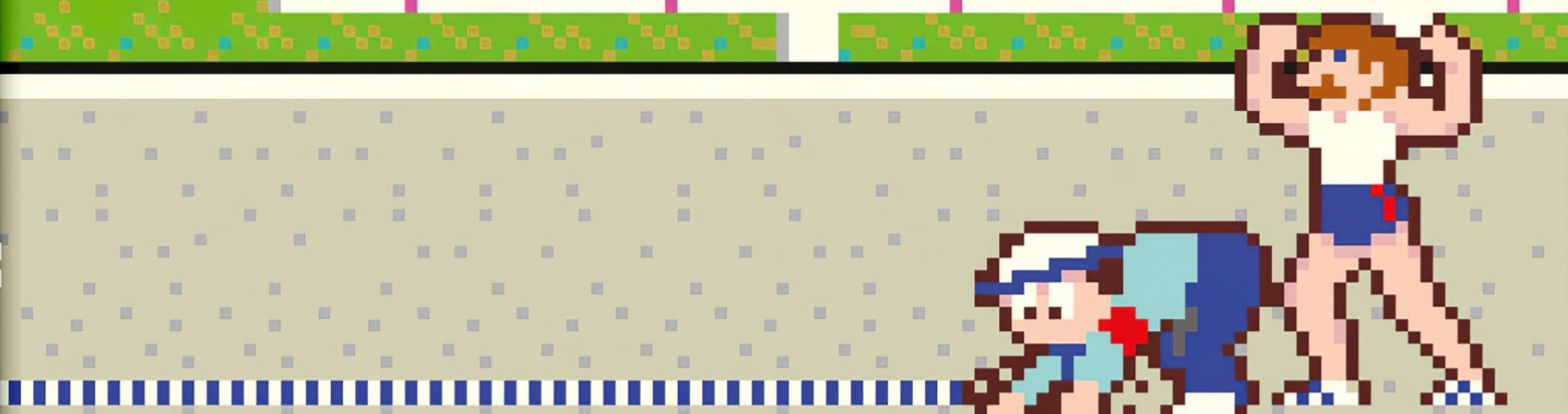


MP



06m03

4 5 6 7 8



1132 CM/SEC